Vol. 158

别了E3 全球最大游戏展没落，规模将缩至十分之一！

游戏机实用技术 TV GAME

一期完 彻底攻略

战国BASARA2

斗技场D.O.N

小说回廊

女神侧身像2 希尔梅丽娅

近期强作研究补完

▼女神侧身像2 希尔梅丽娅

▼女神异闻录 PERSONA3

▼伊莉丝的工作室 伟大的幻想

特稿

梦幻壮大的史诗 世代传承的经典

梦幻骑士系列回顾与前瞻

特别企划

夏日激爽次世代！

X360全方位扫描

游戏光环 Gamehalo | 新栏目 街机名作博物馆 第1集
Konami音乐游戏大赛

2006.9A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
17>
9 771008 060006

前线狙击 圣女贞德／口袋妖怪 钻石·珍珠
信赖铃音 肖邦之梦／召唤之夜4
荒野兵器5／光明力量 EXA

特快专递 **马里奥篮球3on3**

本期赠品

游戏主题贴纸／Gamehalo VCD

北通
BETOP
手柄、摇杆、方向盘
好「戏」连台
广州市北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com
北通PS2游戏周边
<< 精品(部分)推荐
北通神鹰
★ 握感稳实
波浪型+软胶握把
★ 方向键定位精准
★ 全方位下压摇杆
BTP-2216 PS2 振动
北通街机摇杆2合1
★ 真实再现街机感觉
★ 定位精准反应灵敏
★ 独立连发蓝灯指示
★ USB/PS2二合一
BTP-4218/4118 PS2 USB
北通方向盘230
★ 结实顺畅，容易掌控
★ 科幻时尚的造型设计
★ 人性化线控大脚踏，稳当舒适
BTP-3230 PS2 振动
GAMESPOT LABS
GAMESPOT游戏评分推荐产品
广州市北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 服务热线：020-38736400
拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 轻 / 松

北通
BETOP

北通产品指定经销商

(华中及西部区域)

河南	郑州三利电子	0371-66952219	郑州二马路25—2-122号
湖北	武汉德利电子	027-59200623	武汉市前进5路中心电脑广场一楼A14号
江西	南昌华达电子	0791-2125014	南昌市福山地下商城82档
安徽	合肥三喜电玩	0551-2652731	合肥市长江中路1号小东
	合肥多能电玩	0551-2672722	合肥市城隍庙徽光阁1楼
	大西门店	0551-2830118	合肥市长江中路399号
	芜湖次世代	0551-2672722	芜湖市九华山路231号
湖南	长沙恒源电游 长沙QQ电玩超市	0731-4143617	长沙解放东路28号 长沙车站路7号科佳QQ电脑城二楼
重庆	重庆九天胜科技 游戏之岚电玩店 动感电玩	023-63703437	重庆市渝中区新华路240-1 新华路245号 邹容路25号
四川	成都正中信	028-87547511	成都东华电脑城2楼D069室
云南	昆明良为游戏商行	0871-3530508	昆明市南窑都市批发大世界A区6号
贵州	贵阳魏魏电玩	0851—5845187	贵阳小十字富水中路天业大厦1-1
陕西	西安天龙电玩	029-87410368	西安解放路西3路26号
新疆	乌市海胜/玩家大本营	0991-4559581	乌鲁木齐市国贸城国贸大厦负一层221
山西	太原诚意电玩	0351-4047273	太原市解放路108号（新46号）
宁夏	银川百川耗材	0951-6024122	银川解放东街鼓楼电脑市场一楼后厅

北通PSP游戏周边
精品(部分)推荐 >>

BTP-6260 北通锂电池260

BTP-6216 北通保护膜216

BTP-6219 北通保护膜219

BTP-6228 北通保护胶套228

BTP-6226 北通保护盒226

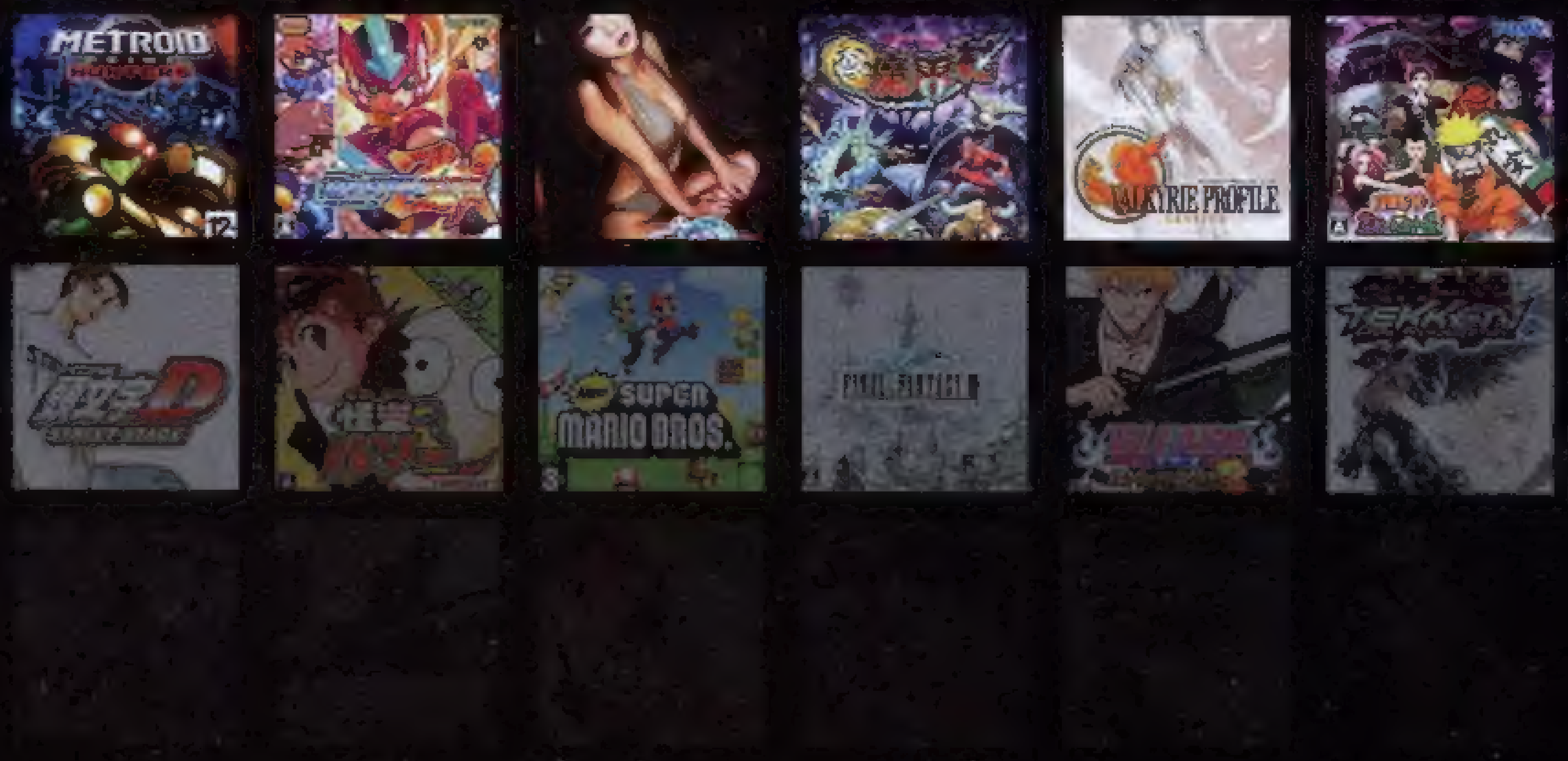
BTP-6231 北通线控耳机

广州市北通电子有限公司http:www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 服务热线：020-38736400

拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

www.plumbook.cn

levelup.cn



不仅有ROM、业界资讯、攻略

完整的掌机游戏历史图鉴
包含全部NDS、PSP游戏
并且在不断更新中……

levelup.cn 掌机频道 | http://pocket.levelup.cn

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME

总第158期 TV GAME半月刊
2006年9月A

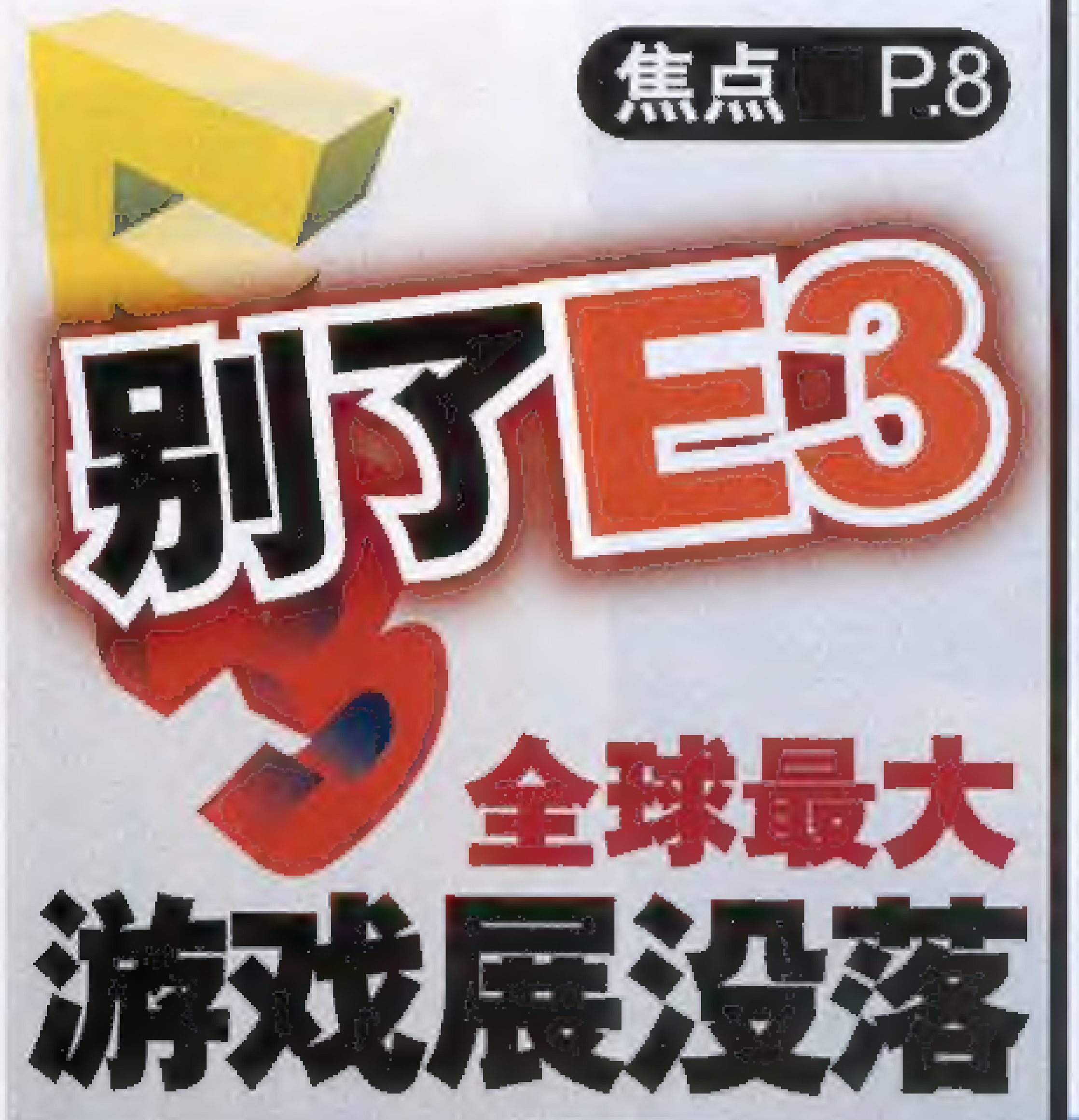
健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

9A
COVER STAFF
封面用图：《战国BASARA 2》
设计总监／封面设计:Jason
©CAPCOM CO.,LTD.2006 ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS Part 1

焦点 P.8
别了E3 全球最大游戏展没落



P.70
特稿 梦幻壮大的史诗 世代传承的经典
“《梦幻骑士》系列”回顾与前瞻

P.50
特别企划 夏日激爽次世代
X360全方位扫描

特快专递
马里奥篮球3on3 ---- 48

游戏立方
多边共享区 ---- 39
秘密花园 ---- 43
问题小卖部 ---- 44
邪魔院 ---- 46
模型地带 ---- 47

研究中心
伊莉丝的工作室 伟大的幻想 -- 76
女神异闻录 PERSONA3 -- 82
女神侧身像2 希尔梅丽娅 -- 86

小说回廊
女神侧身像2 希尔梅丽娅 -- 90

游戏情报站
微软砸入数亿美元推广新掌机“Zune”！---- 9
NDS出货突破2100万，任天堂股价飙升75%！-- 9
SCE社长将于TGS演讲中公布PS3重要情报 11
X360热卖，微软游戏部亏损逾16亿美元！--- 11
PSP《天地之门2》中文版10月上市 ---- 12
新闻评论 仲夏夜之梦：三台主机一台戏 ---- 16

前线狙击
光明力量 EXA ---- 20
召唤之夜4 ---- 22
荒野兵器5 ---- 24
信赖铃音 肖邦之梦 ---- 26
圣女贞德 ---- 28
口袋妖怪 钻石·珍珠 ---- 30

攻略透解

P.58 战国BASARA 2

P.66 斗技场D.O.N

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

战国BASARA 2 ① Capcom ② ACT ③
PS2 ④ 战国BASARA 2 ⑤ 2006年7月27日 ⑥ ⑦ 日版
1人 ⑧ 143KB ⑨ 6980日元 ⑩
无对应周边 ⑪ ⑫ 推荐玩家年龄：12岁以上

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.售价 11.对应的额外周边/备注信息 12.推荐玩家年龄

&3DM-SMV www.plumbook.cn

欢迎进军本世纪最具前景、最酷最炫的

上海大学

三维游戏影视动画2006年秋季班

重点提醒：

- 成绩合格者颁发由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可并统一印制的上海市紧缺人才岗位资格证书；
- “211工程”重点大学举办，一流的软硬件环境及优秀的专业师资；
- 四载十三期一千多学员办学成果，打造上大CIA游戏影视动画教育品牌；
- 毕业学生定向盛大、昱泉、水晶石、上海卡通等百余家游戏动画企业输送；

开设专业：

三维游戏动画专业（一年全日制）
（三维游戏建模、动画制作、三维游戏片头动画制作）
三维影视动画专业（一年全日制）
（三维角色动画、影视特效制作、房产建筑动画制作）
三维玩具动画专业（一年全日制）
（三维卡通、动画、原画制作、专业玩具、手办设计）

报名条件：

高中（含职高、中专）以上学历，年满18周岁，免试入学。

证书：

学习期满成绩合格，颁发上海大学结业证书和上海市紧缺人才岗位资格证书及CIA专业认证证书，并可参加MAYA和3dsmax国际认证

开学时间： 10月30日

三维动画世界！

www.cia-china.com

021-62539082

主办单位：上海大学成人教育学院

咨询热线：021-62539082
e-mail:zhaosheng@cia-china.com
报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室
详情登录：www.cia-china.com

www.plumbook.ch

游戏机实用技术 TV GAME

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子玲
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王栋 杨晶
一编室主任：葛晓兰
二编室主任：徐瑞鑫
印务总监：肖明友
广告总监：刘力

编委：陈华 马爽 龚毅华 苗浩然 李晨 王烨一 刘志浩 杨方强 罗康彬

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市默家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字6200004000011
制版：深圳市新华视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年9月1日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

赤色要塞	光盘
魂斗罗	光盘
吉它高手 V2	光盘
狂热节拍HAPPY SKY	光盘
流行音乐 嘉年华	光盘
绿色兵团	光盘
青春鼓王 V2	光盘
沙罗曼蛇	光盘

FC

赤色要塞	光盘
魂斗罗	光盘
绿色兵团	光盘
沙罗曼蛇	光盘

NDS

口袋妖怪 钻石·珍珠	30
马里奥篮球3on3	36 48
逆转裁判4	35
勇者斗恶龙 怪兽篇Joker	33
蜘蛛侠：纽约之战	34

NGC

斗技场 D.O.N	37 66

PS2

BLOOD+ 双翼的战斗圆舞曲	37
暴乱都市：以暴制暴	38
斗技场 D.O.N	37 66
饿狼传说战斗档案1	89
格斗之王XI	89
公主公主 公主们危险的放课后	32
光明力量 EXA	20
荒野兵器5	24
极品飞车 卡本峡谷	光盘
交响诗篇NEW VISION	89
恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相	36
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 炎上！京都轮回！	34
龙刻	光盘
女神侧身像2 希尔梅丽娅	86 90 光盘
女神异闻录 PERSONA3	82
神之手	32
心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss	光盘
伊莉丝的工作室 伟大的幻想	76
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	89
御姐武戏2	89
云斯顿赛车07	33
战国BASARA 2	36 58
战国无双2 帝国	34
召唤之夜4	22

PS3

半条命2：第二章	光盘
极品飞车 卡本峡谷	光盘
忍者神龟 次世代（暂名）	光盘
托尼·霍克滑板 八强争霸	33

PSP

荒野神枪 对决	光盘
极魔界村	光盘
教父：暴徒战争	35
纽约街头教父 制霸之道	光盘
迈阿密风云	光盘
圣女贞德	28 光盘
死神BLEACH 灵魂升温3	37

X360

ZEGAPAIN XOR	37
半条命2：第二章	光盘
极品飞车 卡本峡谷	光盘
偶像大师	35
忍者神龟 次世代（暂名）	光盘
首都高 battle X	36
托尼·霍克滑板 八强争霸	33
信赖铃音 肖邦之梦	26
旋光之轮舞 Rev.X	37

Xbox

暴乱都市：以暴制暴	38
云斯顿赛车07	33

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	18
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	32
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	36
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	89
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	98
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	101
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	102
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	104
读编往来	读者与编辑的轻松交流	105
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	108
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	110
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	112

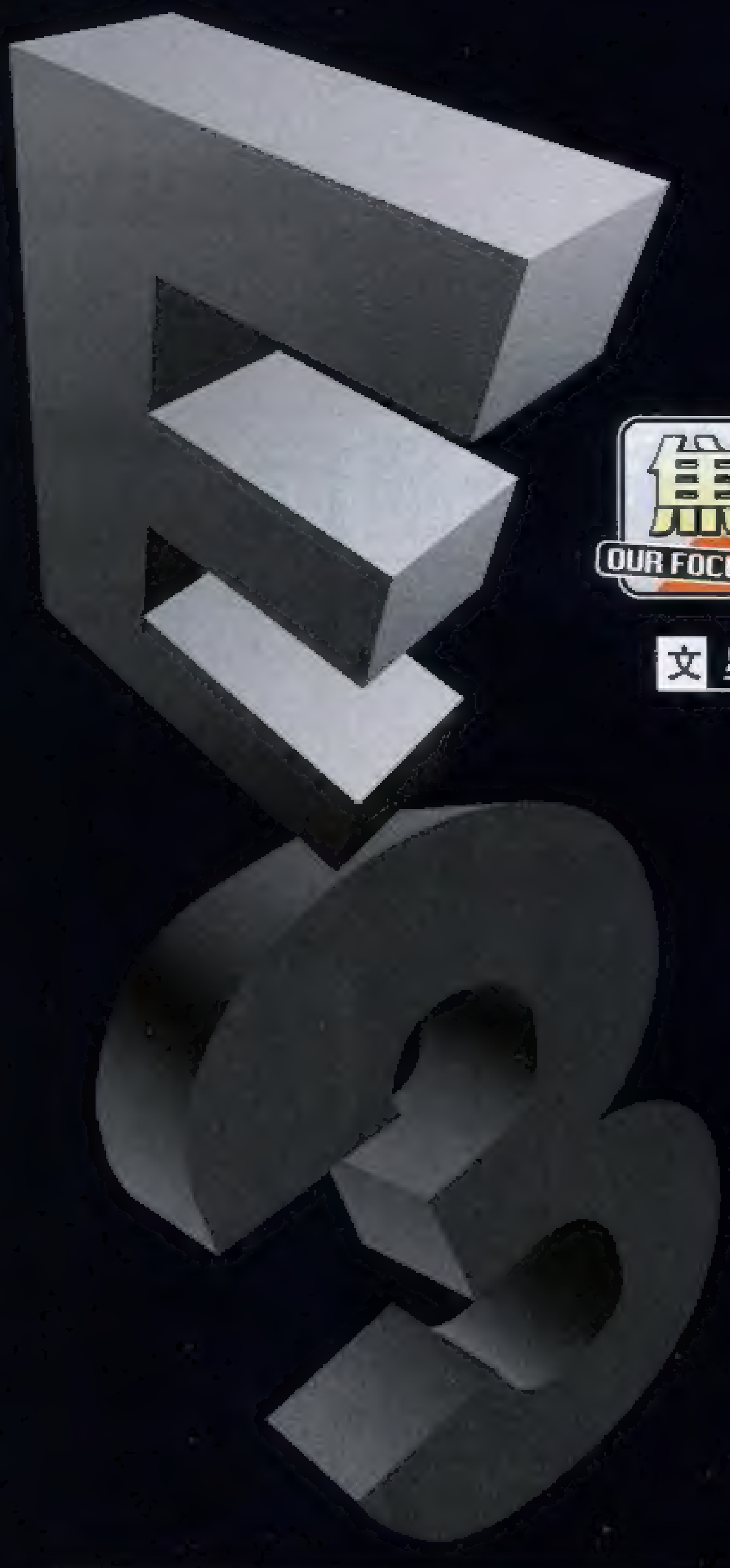
游戏光环 Gamehal 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环Gamehal 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

01	新作短波	06：16
02	街机名作博物馆 第1集	10：05
03	《极魔界村》&《心跳回忆Girl Side 2nd Kiss》	03：48
04	《圣女贞德》	02：51
05	特别报道：Konami音乐游戏大赛	07：07
06	《忍者神龟 次世代》制作人访谈	02：36
07	游戏点评：《女神侧身像2 希尔梅丽娅》	12：02
08	电影前线	06：46
09	游戏动漫园	07：35
10	ENDING SONG 《龙刻》	02：32

3DM-SMV
www.plumbook.cn

CHINA MOBILE
Sony Ericsson
音乐不断 娱乐随行
我的Walkman™ 音乐手机W300c
陶喆
WALKMAN
冰露白
浅夜黑
中国移动无线音乐俱乐部首发手机
强大娱乐功能:
视频摄录及播放
3D游戏
Bluetooth 蓝牙
256MB 256兆超大内存
全球最新、最酷、最In的音乐娱乐，通通在我手中！索尼爱立信W300c娱乐全方位，音乐、游戏、影音娱乐一个都不少。中国移动无线音乐俱乐部首发手机——索尼爱立信W300c，我的掌上终极娱乐宝典！
索尼爱立信 • 音乐新天地
WALKMAN 音乐手机 品质超凡
PlayNow. 试听下载 随时随地
音乐播放界面 专业友好快捷
在线音乐商店 海量音乐内容
音乐配件 梦幻共享
蓝牙连接 自由分享
Music 无线音乐俱乐部 M.MUSIC
找乐吗？
还在到处找"乐"吗？其实全球最新、最酷、最In的音乐，就在你的手中！现在申请加入中国移动"无线音乐俱乐部"，成为会员就能随时随地无线下载音乐，让至酷音乐随身相伴……中国移动无线音乐俱乐部为索尼爱立信W300c特别合作伙伴，欲知更多详情，请登陆中国移动无线音乐平台http://club.12530.com。
索尼爱立信
W300c
中国移动音乐定制机
*法律声明: 无线音乐俱乐部(M.MUSIC)及无线音乐俱乐部(M.MUSIC)标志属于中国移动通信集团公司版权所有。
产品以实物为准 图片仅供参考。
www.sonyericsson.com.cn



焦点 OUR FOCUS

文 星夜

7月30日，美国多家游戏媒体爆出一则传闻：牵动亿万玩家的E3展将于明年起取消！由于这则消息实在过于震撼，很多人都很难相信其可靠性。然而，就在次日下午，E3举办方、美国娱乐软件协会(ESA)会长Doug Lowenstein正式宣布：从明年起，E3展将转为小规模内部会议，规模约缩小至十分之一！

别了，E3！

全球最大游戏展没落！

E3遭逢剧变

E3全称为“电子娱乐展”(Electronic Entertainment Expo)，自1995年至今总共举办了12届。作为全球最大的游戏展会，E3对于业界的商贸交流和信息传递有着重大意义，也是每年大作情报最集中、最频密的时期。多数游戏公司从1月份就会开始准备E3的展出，因为在E3上能否获得好评将会是一款游戏发展前景的重要标志。然而正是因为大作数量实在太多，很多游戏发行商抱怨他们投入巨额资金宣传的游戏被淹没在大作的海洋中。鉴于此，一些大型游戏公司开始向组委会ESA施压，要求对E3展进行改革。在各方压力之下，ESA终于做出决定，从2007年开始进行E3展的彻底改革。

2007年的E3展将会更名为“E3 Media Festival”(E3媒体节)，这将会是面向业内人士的小规模内部会议，出席人数预计将会从今年的6万人大幅减少到5000人。由于规模大幅缩水，且预计不会再有以往E3展那种阔气、奢华的展台，E3媒体节举办地点将会从洛杉矶会展中心转移到洛杉矶的某酒店内。明年的“E3媒体节”将于7月份举办，具体时间未定。之所以选择7月份，是因为要给发行商留出更充分的时间，让他们拿出假期大作更为成熟的开发形态。

此次E3大改革之后，这个全球最大的游戏展将会转型为类似“游戏开发者大会”的内部交流会议。Lowenstein在接受《华尔街日报》采访时透露了改革的原因：“由于E3太庞大，一些公司感到失望，因为他们越来越难将信息传递出去。”有消息称，E3之所以发生如此重大的改革，是因为以索尼、微软、EA、THQ等大公司为首的参展单位向ESA施压。每年E3展的展厅租赁费就要让这些参展商花掉超过1200万美元，而会场的豪华布置更是需要庞大的资金。根据此前业内人士透露的数据，微软、索尼、任天堂这种大公司每年在E3上的投入超过1000万美元。而如此巨额的开销得到的宣传效果却不是很好。因为E3展太大，游戏数量太多，很多发行商想要宣传的游戏很容易被人忽视。一些游戏公司表示，他们宁愿自己单独举办记者招待会来宣传他们的新作。

每年在E3上得到的收入(摊位租赁、广告等)是ESA的重要收入来源，而E3展转型之后，ESA可能会遭到严重的经济损失。为了推动ESA实施改革，几家主要发行商愿意向ESA支付500万美元作为补偿。E3的改革看起来已经是势在必行。ESA表示，他们会在未来几个月内公布具体改革措施。

E3改革对社会各界的影响

E3的改革不仅会对游戏业造成巨大影响，甚至对洛杉矶市也会造成相当大的负面影响。据估计，E3 2006的6万多名观众和厂商工作人员仅在E3期间的直接消费就有2000多万美元。而这仅仅是他们总消费的一小部分。由于大多数厂商和观众都是来自其他国家和城市，抵达洛杉矶后在住宿、娱乐、交通等方面的消费至少有5000～7000万美元。由于关系到整个城市的经济，往年ESA与洛杉矶市政府之间都存在有某种协议。而E3展改革后，对于整个洛杉矶的经济显然是不利的。因此，在ESA宣布E3改革的当天，Lowenstein就会见了政府有关官员。会面的情况并没有向外界透露，但Offner and Anderson律师事务所(多家游戏公司的E3法律事务代表)的Daniel Offner律师认为，考虑到此举的负面影响，洛杉矶市政府肯定会出面干预。

E3改革之后，洛杉矶的出租车司机将会受到很大的影响。洛杉矶“独立出租车协会”会长Nettabai Ahmed说：“过去那些年轻人会花很多钱，他们不会总待在一个地方。对出租车司机来说，这真是一个很好的展会……一般的展会只会让司机的收入提高25%～30%，而E3可以让他们的收入提高50%。”据估计，在E3期间，洛杉矶的4000～5000名出租车司机平均收入会提高500～700美元。Ahmed透露，十几年来，E3对洛杉矶的出租车司机来说一直是最大的商机，只有1984年的奥运会和1994年的世界杯超过了E3。

E3改革的决定公布之后，作为主要推动者的索尼、微软、EA、Capcom、THQ等立即表示欢迎。值得注意的是，任天堂并不在支持厂商之列。毕竟今年任天堂在E3上的展出实在是很成功，并且任天堂从来不参加TGS，最近几年也不再自己举办Space World个展，E3一直是任天堂惟一一个全力支持的展会。不管采用怎样的改革方式，E3展的规模缩小之后，其影响力的减弱已经成为必然，虽然游戏公司可以通过新闻发布会、个展等方式提高自身产品的曝光度，但对于E3展会本身的打击显然是巨大的。E3的辉煌或许将永远成为过去……

▲今年E3展最后一天摆出的海报上写着“明年再见，2007年5月16～18日”。但愿“再见”不会成为“永别”……

ESA会长对E3改革的解释

E3改革的消息公布之后立刻在业内引起轰动，ESA会长Doug Lowenstein当即成为媒体争相采访的对象，对于此次改革，Lowenstein给出了以下解释：

●时势变化

12年前举办E3展时，游戏传媒并不像今年这么发达，很多主流媒体又根本不关心游戏行业，因此E3被作为沟通游戏公司、零售商、媒体之间的桥梁，除了宣传外，在E3上争取零售商的订单也是参展单位的一个重要目的。12年后，零售商每个月都在与发行商直接打交道，游戏传媒也已经发展到了无孔不入的地步，E3作为一个商贸展的意义已经不像当初那么明显。

●改革的目标

由于参展人数将会减少到5000人左右，今后“E3媒体节”的目标观众将会是顶尖的媒体机构。最近几年，E3的做秀倾向越来越严重，已经变得过于嘈杂而难以进行商贸洽谈。这次改革的目标是用更为宽松的环境提高游戏公司与媒体之间的互动，并通过一些新的活动拓宽各方的社交网络，让游戏公司用更低的成本得到更好的宣传效果。

●今后的E3会是什么样的？

以往一直是媒体最大焦点的硬件商新闻发布会应该仍会举办，并且在这些新闻发布会中预计将会提供新作试玩，今后可能会更多地采用这种厂商单独举办发布会的形式。至于不愿举办新闻发布会的第三方，ESA在酒店准备的小场所将成为他们展示产品的机会。这些发布会将只有受邀媒体才能参加。新E3的预计举办时间仍是3天。

●E3的重要性会降低吗？

Lowenstein关心的并不是E3对人们的重要性，而是是否能够满足ESA成员的需求。只要索尼、微软、任天堂等公司仍然用E3作为新产品首次公布的场所，E3的重要性就毋庸置疑。不过Lowenstein同时表示，这些公司也有可能不再利用E3公布他们的新产品。

游戏情报站 GAME NEWS STATION

新闻 NEWS
综述 SUMMARIZATION
评论 CRITICISM

栏目主持 星夜

微软砸入数亿美元推广新掌机"Zune"!

硬件 微软掌机计划正式公布，系列化产品Zune公开!

不断与媒体"捉迷藏"已经成为微软宣传其最新电子产品的惯用伎俩，从X360到UMPC再到如今的掌机计划，微软一直故意放出各种风声引起媒体注意。经过半年多的猜测，代号为"Argo"的微软掌机如今终于正式公布。7月21日，微软确认，其掌上娱乐播放器新系列产品的正式定名为"Zune"!

之前流传出的Argo设计图已经确认为Zune第一款产品的设计图。该产品的造型接近于iPod，似乎不会具备什么掌机功能，不过微软明确表示，该产品仅仅是Zune系列产品的开始。Zune正式公布后引起了业界的极大关注，网络上出现了大批Zune相关的专业网站。有消息显示，Zune的第一款产品虽然是以音乐功能为主，不过在今后的新版本中，将会注重不同的娱乐功能，第二款产品预计将以影像播放功能为主，而第三款产品则是以游戏功能为主。Zune系列的某款产品将会采用400MHz的DSP处理器，该处理器可能会被用于游戏功能。此外，Zune还会具备WI-FI无线通信功能，而微软也已经开始着力打造类似iTunes的娱乐内容网络服务站点"ZuneLive.com"，该服务将会是微软Live Anywhere计划的一部分，预计与X360将会有某种程度上的互动。

虽然大多数人认为微软的矛头是指向苹果，但种种迹象表明，Zune的后续产品将会涉及游戏功能。Zune的项目带头人与X360一样都是微软副总裁Robbie Bach，并且Zune的研发也是由X360首席设计师J Allard率领。对于该项目，Bach表示："Zune将会是一个长期的投资计划，开发和宣传资金高达数亿美元。Zune的战略关键是与Xbox、Media Center和PC软件等微软的其他娱乐产品紧密结合。"

NDS出货突破2100万，任天堂股价飙升75%!

特报 NDS持续火爆热销，任天堂第一财季营业收入暴增85%!

▲最近在日本发售的粉红色NDSL再度引发排队热潮。

任天堂于7月24日公布了本财年第一财季(4月1日~6月30日)的财务报告。由于NDS的爆炸性大热销，该季度任天堂的营业收入达到了1307亿日元，比去年同期增长了85%。其净利润达到了156亿日元，同比增长了10.2%。由于NDS的销售情况仍持续看好，任天堂已经将财年盈利预期从650亿日元提高到830亿日元，营业收入预期从6000亿日元提高到6400亿日元。去年，任天堂的销售收入为5090亿日元，利润为984亿日元。由于在过去的一年时间里，NDS以绝对优势霸占了日本游戏市场，任天堂成为投资者的热门投资对象，其股价在一年时间里上涨了75%!

NDSL是任天堂本财季的绝对亮点。NDSL＋NDS的本财季销量高达454万台，是去年同期的3倍以上，其中NDSL的销量约占80%以上。目前NDS的全球总出货量已经达到了2127万台，仍保持着游戏历史上主机出货速度的最高记录。软件方面，本财季最畅销的游戏当数《新超级马里奥兄弟》，目前该作的全球销量已经超过了382万套。任天堂预计NDS的本财年销量将会达到1700万台，软件销量为7500万套。

GBA业务也没有因为NDS的畅销而降至冰点。该季度，GBA仍然有着132万台的销售成绩，其全球累计销量已经达到了7580万台。不过NGC的季度销量只有15万台，而去年同期为26万台。不过到Wii上市之后，任天堂的家用机业务也有望实现全面复苏，本财年任天堂将有望实现经营业绩的历史新高。

2006财年第一财季任天堂软硬件销售数据

GBA	
硬件	
日本	12万台
北美	70万台
欧洲及其他地区	50万台
软件	
日本	88万套
北美	499万套
欧洲及其他地区	236万套
新游戏数量	
日本	5款
北美	18款
欧洲及其他地区	30款

NGC	
硬件	
日本	1万台
北美	10万台
欧洲及其他地区	4万台
软件	
日本	16万套
北美	295万套
欧洲及其他地区	40万套
新游戏数量	
日本	4款
北美	9款
欧洲及其他地区	9款

NDS	
硬件(NDS＋NDSL)	
日本	234万台
北美	78万台
欧洲及其他地区	142万台
硬件(NDSL)	
日本	214万台
北美	68万台
欧洲及其他地区	76万台
软件	
日本	908万套
北美	438万套
欧洲及其他地区	489万套
新游戏数量	
日本	40款
北美	20款
欧洲及其他地区	25款

第4届ChinaJoy圆满落幕，吸引观众逾12万

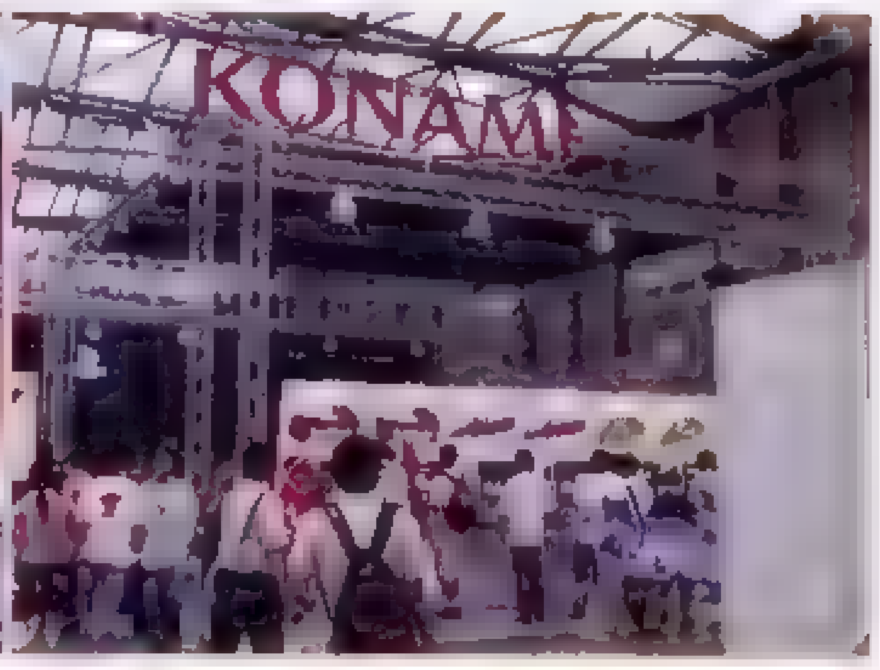
特报 国际游戏巨头齐聚上海滩，大批新作公开，PS3影院人满为患

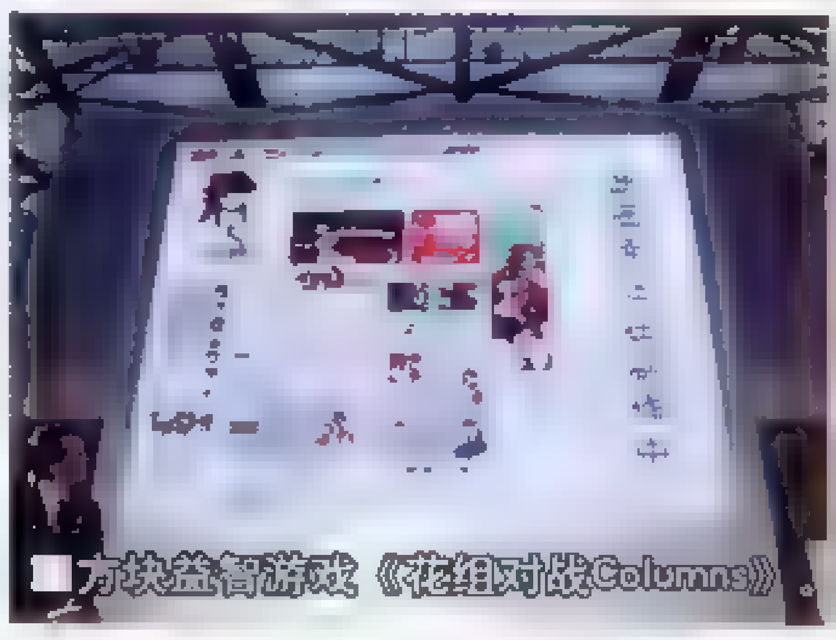
“PS3影院”完全按照此前在多个游戏展上的形式搭建。

第四届ChinaJoy于7月28～30日期间在上海新国际博览中心顺利举办。据《上海青年报》报道，本届ChinaJoy总共吸引了126932名观众。

对于广大电视游戏玩家来说，本届ChinaJoy最为期待的自然是PS3的出展。在开展之前，ChinaJoy组委会就宣布索尼将会在ChinaJoy上展出PS3，并且公开了大批玩家关注的新作名单。可惜的是，这些新作并没有以试玩的形态展出，而是与去年的E3、TGS以及亚洲游戏展一样设置了“PS3影院”，以影像播放的形式出展。尽管如此，PS3毕竟是第一次在中国内地亮相，吸引了大批狂热玩家争相排队欣赏。PS3影院的入场等待时间一般在一个小时以上。

除索尼外，EA、世嘉、Konami、Square Enix等国际知名游戏公司都参加了本届ChinaJoy展会，其中世嘉更是公布了多款新作情报。《樱大战》制作人广井王子表示，世嘉将会在中国推出多款《樱大战》相关作品，包括《花组对战Columns》(方块益智型游戏)和《樱大战MMO》(暂称)，这些新作将会在今后公布详情。另外，世嘉还将开通“《樱大战》迷”网站社区。万众瞩目的《莎木Online》蛰伏了一年多之后，也在本届ChinaJoy上公布了新影像，并由铃木裕亲自讲解。从这段影像透露的信息来看，本作将会有超过150种冒险任务、超过1000种战斗动作，系列的一些重要角色也在影像中出现。不过该作的具体上市时间目前仍未公布。




方块益智游戏《花组对战Columns》

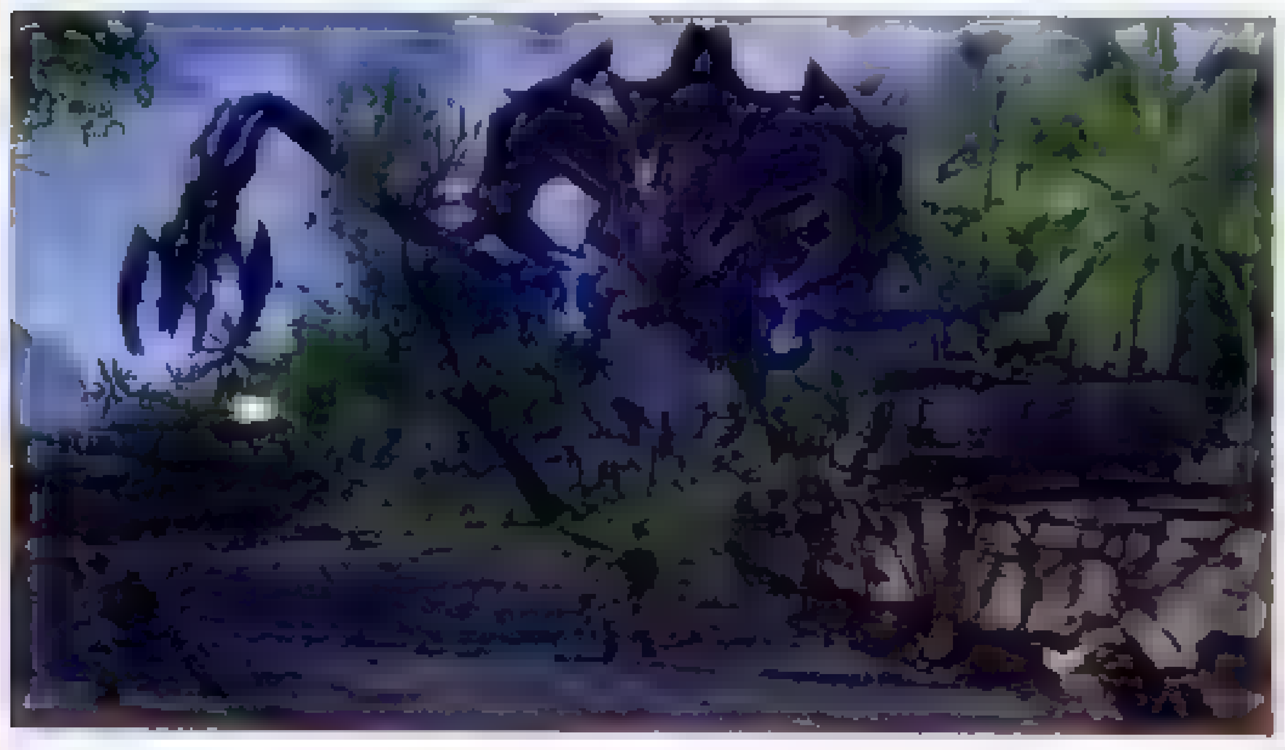
现场公布的《莎木Online》新影像。

PS3版《孤岛危机》即将投入开发？

事件 Crytek招募PS3程序员，《孤岛危机》登陆PS3？

到目前为止公开的所有游戏中，恐怕没有哪一款游戏能够在画面上超越《孤岛危机》。在今年的GDC和E3展上，采用Cry Engine 2开发的《孤岛危机》以极度惊人的画面赢得了业内人士的一片赞誉。然而令人失望的是，虽然一直有传闻称该作将会在次世代主机上推出，开发商Crytek却明确表示“目前只考虑PC版”。不过最近的一些迹象表明，这样一款大作终究是不会放弃家用机玩家的。

近日在Crytek的官方网站上开始出现一则招聘信息：Crytek正在寻找有跨平台游戏开发经验的PS3程序师。由于《孤岛危机》取得了广泛好评，而该作的发行商又是以跨平台战略见长的EA，因此推出家用机的移植版相信只是时间问题。之前的《孤岛惊魂》原本也只是准备了PC版，后来因为大受好评而在Xbox上推出，并且还在X360上推出了资料片。不过，这则招聘信息也并不代表Crytek在开发PS3版《孤岛危机》，不久前这家位于德国法兰克福的游戏公司曾表示其正在从事多款新作的开发，招聘PS3程序师可能是为了另外一款尚未公布的新作。



Sega Sammy利润狂跌93%！

特报 迎战次世代，Sega Sammy财务告急

Sega Sammy于7月底公布了截至6月30日的财季报告。由于弹珠机业务严重下滑，该季度Sega Sammy的净利润比去年同期大幅降低了93%！

本财季，Sega Sammy的净利润仅为7.79亿日元，而去年同期为107亿日元。出现如此大规模利润萎缩的主要原因是本财季Sega Sammy的柏青哥弹珠机营业利润只有22亿日元，而去年同期为182亿日元。本财季Sega Sammy的总营业收入为856亿日元，比去年同期降低15%。其总运营收入为28亿日元，同比降低84%。

Sega Sammy的游戏部门仍然处于亏损状态。Sega Sammy表示，越来越高的游戏开发成本导致其游戏部门亏损了40.6亿日元，是去年的大约两倍。不过Sega Sammy的游戏销售收入呈上升趋势，其季度销售额为165亿日元，而去年同期仅为116亿日元。该季度Sega Sammy的游戏销量为210万套，其中美国为87万套，欧洲为68万套，亚洲为58万套。为了研发次世代游戏，Sega Sammy游戏部门相关开发成本比去年同期增加了70亿日元。由于这些成本已经在预料之中，Sega Sammy表示，本财季的表现已经达到了他们的预期。

SCE社长将于TGS演讲中公布PS3重要情报

特报 久多良木健TGS演讲名为——PS3开创之次世代娱乐

日本电脑娱乐供应商协会(CESA)于7月19日宣布，与东京游戏展同步举办的“东京游戏展论坛2006”中，SCE社长久多良木健以及Square Enix社长和田洋一将发表基调演讲。

“东京游戏展论坛2006”是面向业内人士的论坛活动，将会探讨游戏业的未来发展动向，其首场会议将于TGS开展首日(9月22日)召开。该活动共分为2场主题演讲以及5场主题研讨会，演讲部分为上午10～12点之间举办，为免费入场；研讨会于下午举办，为购票入场。研讨会部分分为网络游戏、角色创作、开发者、手机游戏、金融与市场共5个议题，广泛邀请了各著名游戏公司的管理者、游戏制作人和媒体等担任讲师。

历届TGS基调演讲都是可能爆出重要情报的焦点，去年就有任天堂社长岩田聪首次公布了Wii的手柄。而本次论坛活动最受关注的自然是久多良木健的基调演讲《PS3开创之次世代娱乐》，这场演讲还将开放20分钟的问答时间，届时预计将有PS3的重要新情报公布。由于TGS距离PS3上市只有两个月时间，该展会将成为PS3上市前众兵集结的演练场，也是PS3摆脱E3阴影的最佳时机，SCE和第三方都会大规模展出PS3相关作品。此外，已经当上CESA会长的和田洋一预计也将会为本届TGS带来惊喜。和田洋一的演讲主题为《游戏产业的可能性与课题》，主要围绕游戏产业的发展与延伸，以及品牌拓展等问题，《最终幻想XIII》的系列化作品可能会被作为范例进行突出讲解。

《最终幻想XII》获PS大赏双白金奖

特报 索尼召开“PlayStation Awards 2006”颁奖礼

SCEJ于7月25日公布了“PlayStation Awards 2006”的获奖作品。PS Awards是SCEJ为PS系列主机设立的奖项，以日本国内的游戏销量为评选基准，对50～100万销量的游戏颁发“黄金奖”，100～200万销量的游戏颁发“白金奖”，200～300万套的游戏办法“双白金奖”。每年SCEJ都会召开颁奖仪式，表彰这些游戏为PS系列主机做出的贡献，并授予一定的奖金。

▲Square Enix代表上台领取《最终幻想XII》双白金奖。

今年共有13款PS2与PSP游戏获奖，9款游戏获得黄金奖(奖励50万日元)，3款游戏获得白金奖(奖励100万日元)，1款游戏获得双白金奖(奖励200万日元)。值得一提的是，去年PS Awards的颁奖典礼与“PS集会”一起举办，场面相当铺张。而今年却较为低调，原本应该与PS Awards一起召开的PS集会并没有召开，预计会在该会议上公布的一些PS3相关消息也没有公布。

PlayStation Awards 2006

黄金奖

生化危机4	PS2	Capcom	2005年12月1日
怪物猎人2	PS2	Capcom	2006年2月16日
怪物猎人P	PSP	Capcom	2005年12月1日
战国无双2	PS2	Koei	2006年2月24日
实况力量职业棒球12	PS2	Konami	2005年7月14日
地狱犬的挽歌 最终幻想VII	PS2	Square Enix	2006年1月26日
龙珠Z 电光石火	PS2	NBGI	2005年10月6日
深渊传说	PS2	NBGI	2005年12月15日
第3次超级机器人大战α	PS2	Banpresto	2005年7月28日

白金奖

胜利十一人9	PS2	Konami	2005年8月4日
胜利十一人10	PS2	Konami	2006年4月27日
王国之心II	PS2	Square Enix	2005年12月22日

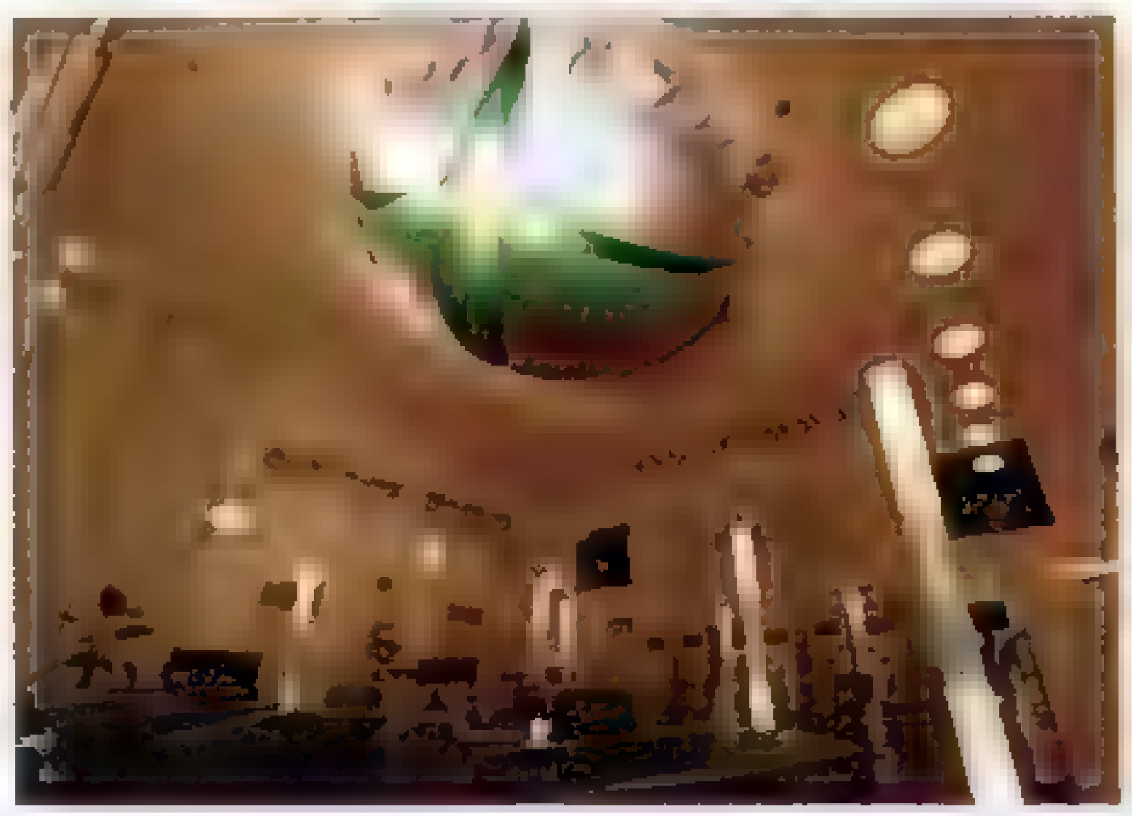
双白金奖

最终幻想XII	PS2	Square Enix	2006年3月16日

X360热卖，微软游戏部亏损逾16亿美元！

特报 微软疯狂烧钱，X360明年中销量将达1500万

微软近日公布了2006财年(2005年7月1日～2006年6月30日)的财务报告。本财年，微软销售收入达442.8亿美元，比上一财年增长了11%。微软的年净利润也从去年的122.5亿美元增加到126亿美元。在第四财季内，微软总收入为118亿美元，利润为23亿美元。而去年同期分别为102亿美元和37亿美元。微软盈利增长的主要动力在于服务器与工具部门，其第四季度收入达31.8亿美元，同比增长了18%。

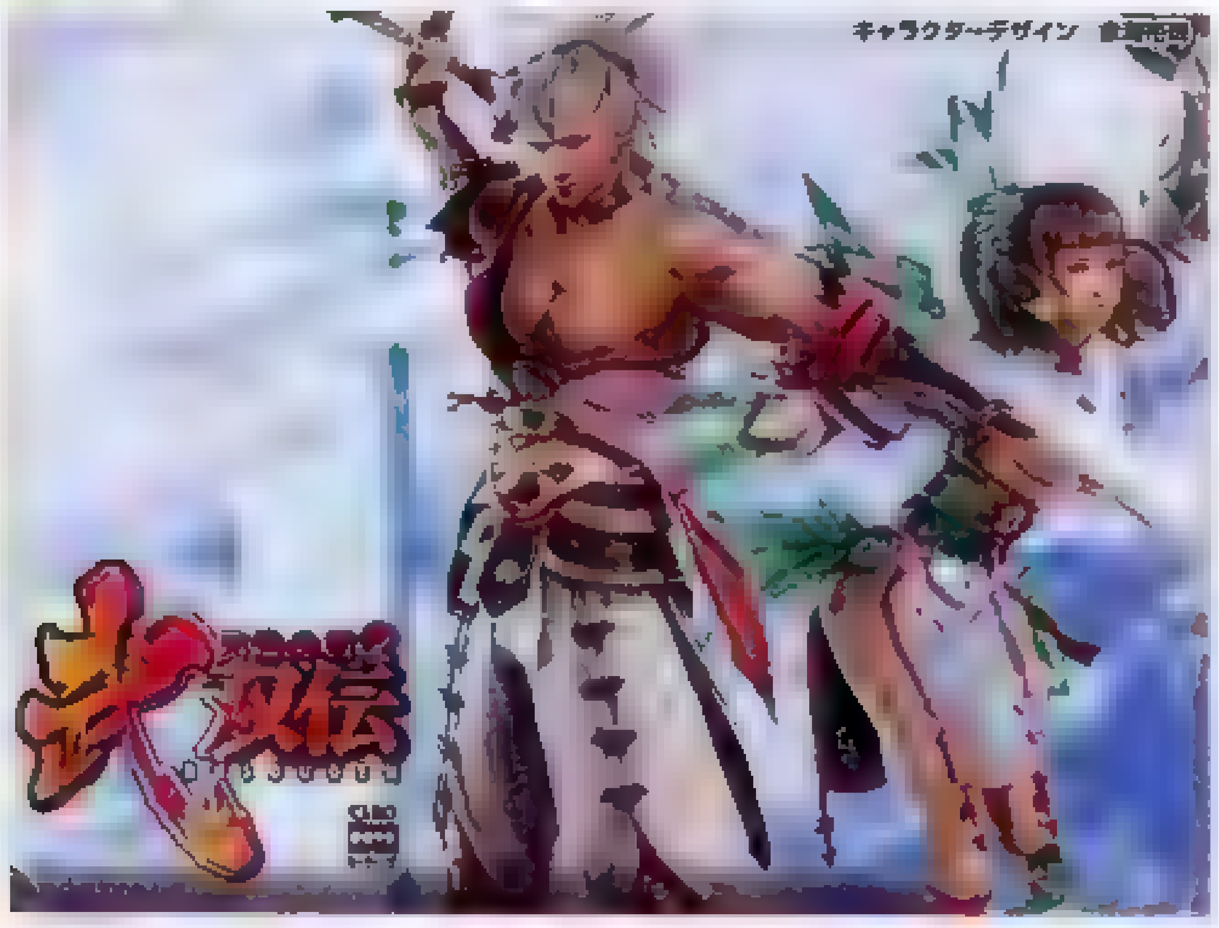


由于X360摆脱产能不足后开始渐入佳境，Xbox业务所属的家庭娱乐部门表现出色，其第四财季的销售收入达到了11.4亿美元，同比增长94%。Xbox与X360相关业务收入提高了5.03亿美元，增幅高达129%！该季度内，X360的销量为180万台，其全球总出货量已经达到了500万台。然而由于X360的售价低于成本价，其销量越高，微软就亏得越多。该季度，微软家庭娱乐部净亏损4.14亿美元，同比增加106%。微软在财务报告中表示：“家庭娱乐部的亏损主要原因是X360业务相关的成本增加了6.82亿美元，我们采用了负利润销售X360的商业模式，这些成本将会靠未来成本的降低以及游戏销售利润来弥补，X360的整个主机生命周期将会最终实现盈利。”令人意外的是，Xbox虽然已经步入晚年，目前却仍处于亏损状态。其部分原因是微软游戏制作室人员的增加。过去一年时间里，微软收购了Lionhead等制作室，人员总数增加了19%。

本财年，微软家庭娱乐部的营业收入为42.66亿美元，运营亏损为12.62亿美元，同比增加160%。微软表示，该部门亏损的主要原因是X360相关业务总亏损额高达16.4亿美元。不过如此巨额的亏损已经在微软的预料之内，微软表示对目前X360的销售情况非常满意。目前X360的全球销量已经超过500万台，这与之前微软宣布的“上市6个月内出货300～500万台”的目标基本相当。微软预计到2007财年末(2007年6月30日)，X360的总出货量将会达到1300～1500万台。

PSP《天地之门2》中文版10月上市

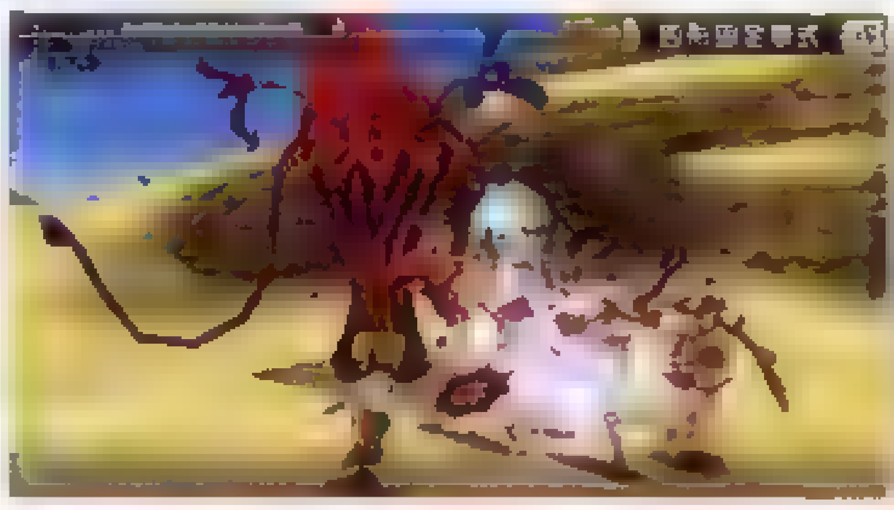
软件 SCE公开《天地之门2：武双传》，中文版同步上市



2005年9月推出的《天地之门》是PSP上的第一款中文RPG，虽然玩家对该作的评价褒贬不一，但这毕竟是PSP中文RPG一个可喜的开始。7月28日，SCEH宣布《天地之门2 武双传》的繁体中文版将于10月份与日版同步推出！

本作的故事发生在前作“央卦大陆”西边的遥远的“西马大陆”，这里有一座耸入云霄的巨大之门：西马门。西马门原本呈银白色，然而某一天却从底部开始逐渐变为朱红色，并持续向上延伸。这与300多年前造成大灾难的“大审判”症状完全相同，居住在西马大陆的人们因此陷入了恐慌。本作的男主角理树·狼是西马武官名门理树家之主，本是西马军的著名指挥官，却无故蒙上了企图弑君之罪，而对这一切，失去了一年记忆的理树·狼毫无头绪。本作女主角仪镜·春歌则是西马文官名门仪镜家的长女，也是能够阻止“大审判”的神奇舞蹈“灵力舞”的惟一传人。两人在机缘巧合下结伴同行，为了阻止“大审判”而前往位于边境的西马门。

本作保留了前作可以自由编成的武术招式系统，并且加入了新的魔法招式系统，武术与魔法种类共计200余种。通过拳谱与灵币的组合可以编撰天下无双的武艺录和灵力盘(即连续技)，战斗过程中可以在男女主角中随时切换操作。游戏采用了任务制系统，剧情演出仍然通过即时演算的方式进行。本作还将对应无线网络服务，可以上网下载新道具，并且可以进行无线局域网的7人对战。

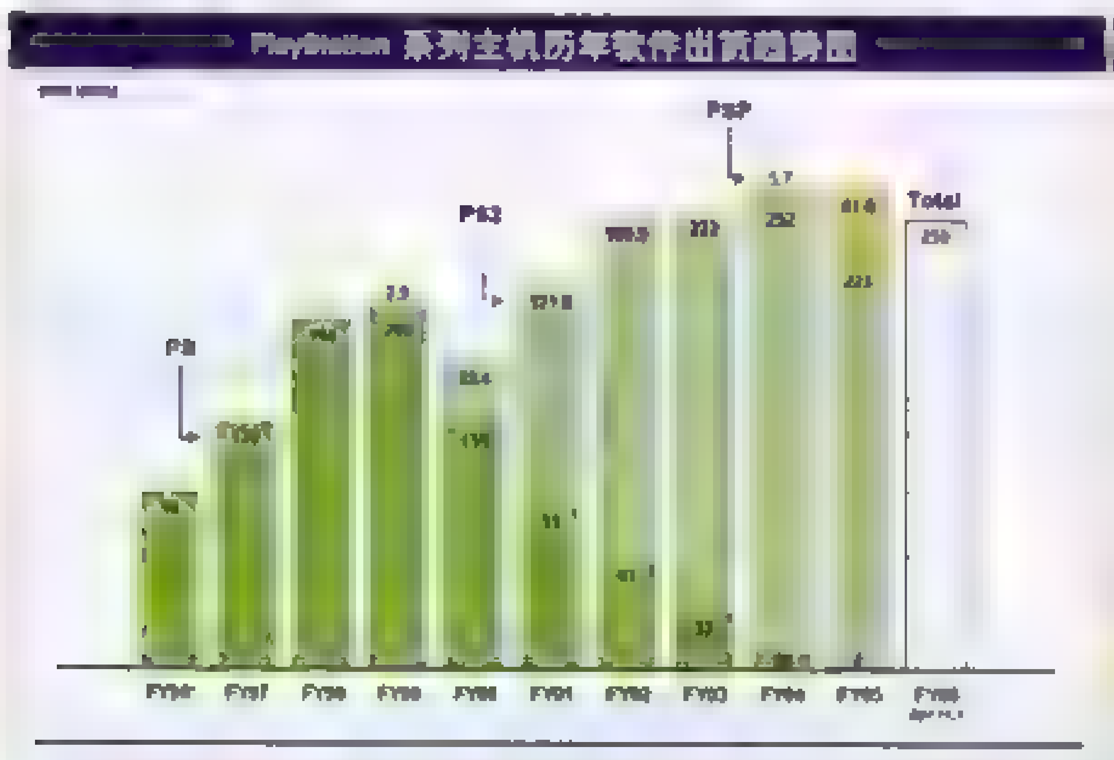


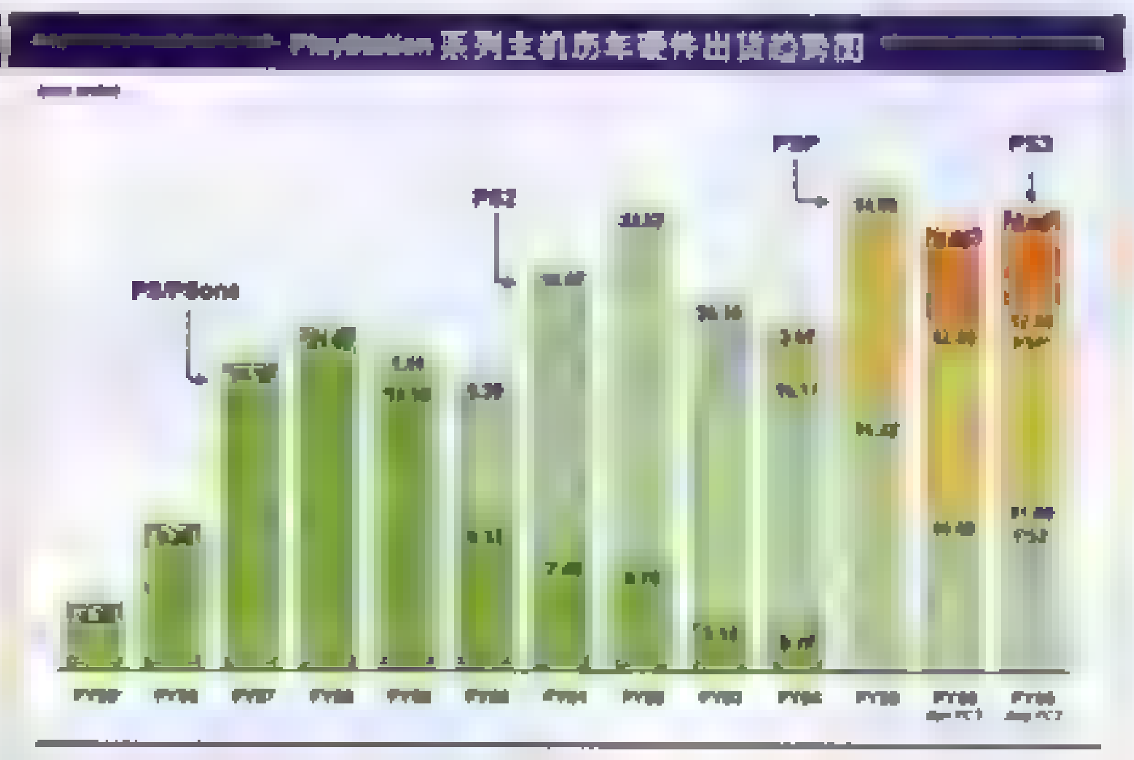
SCE亏损268亿，收入狂降29.1%！

特报 SCE业绩暴跌，成为索尼集团绊脚石？

索尼于7月27日发布了2006财年第一财季(4月1日～6月30日)的财务报告。本财季，由于液晶电视、电影、手机和数码相机四大业务的推动，索尼实现了323亿日元的净利润，而去年同期为亏损73亿日元。索尼本财季的营业额从去年同期的15681亿日元增长到17442亿日元。目前Bravia系列液晶电视在全球各地持续热销，而《达芬奇密码》的全球票房已经超过了7.4亿美元，α系列单反相机自发售以来市场需求量持续增长，索爱手机的营业收入同比增长更是超过一倍。

然而在索尼的几大业务开始逐步复苏之时，游戏业务却成为了绊脚石。本财季，SCE营业收入从去年同期的1728亿日元降低到1225亿日元，净亏损额从59亿日元增加到268亿日元。本财季PSP游戏销量为910万套，同比增加420万套，然而PSP主机的销量却从209万台减少到202万台。已经步入晚年的PS2本财季销量降幅达100万台，销量仅为254万台，PS2游戏销量也从3500万套减少到3300万套。





不过SCE亏损额暴增的主要原因还是出在PS3身上。本财季SCE的盈利水平事实上并没有多大变化，巨额亏损的主要原因是PS3庞大的研发费用。索尼将PS3形容为“资金的污水池”，正在吸走数目巨大的资金。

血腥性感！X360《御姐武戏X》公布

软件 D3又动“邪念”，比基尼美女血战僵尸

以性感美女砍僵尸为卖点的《御姐武戏》是D3 Publisher发行的一款人气颇高的廉价游戏，如今该游戏系列将会在X360上推出续作。D3于7月28日开通了《御姐武戏X：人魔进化》的官方网站，本作预定于今年冬季发售。

游戏主角“彩”是古代传说中暴走之血“忌血”的种族末裔，父母离异后，彩一直跟随父亲修炼剑术，并以暗杀为职业。在前作中与同父异母的妹妹“咲”的宿命之战后，彩一直以普通人的身分隐居。某日，彩从电视的新闻报道中得知，都市里再度出现了大量僵尸，试图利用“忌血”禁忌之力的邪恶组织似乎又再度复活了。穿着比基尼、戴着牛仔帽的彩再度展开了剿灭僵尸之旅。

本作继承了前作的游戏系统，当敌人的鲜血不断溅到身上，具备忌血之力的彩就会不断积累“污秽值”，从而进入暴走状态。在该状态下，彩的攻击力和移动力都将大幅上升，不过自身的HP会逐渐减少。浴血恍惚、狂暴化、一刀两断、狂乱艳舞刃、酷炫连段攻击等系统都会保留，按照一定的节奏攻击即可发动连续技。并且本作还加入了很多隐藏服装，还可以让玩家自己设定服装。

《科林·麦克雷拉力：越野狂尘》公布

软件 Codemasters公布PS3/X360赛车新作惊人画面

英国著名游戏发行商Codemasters宣布《科林·麦克雷拉力2007》将会正式定名为《科林·麦克雷拉力：越野狂尘》(DIRT：Colin McRae Off-Road)，本作将于2007年发售，对应平台为PS3、X360和PC。

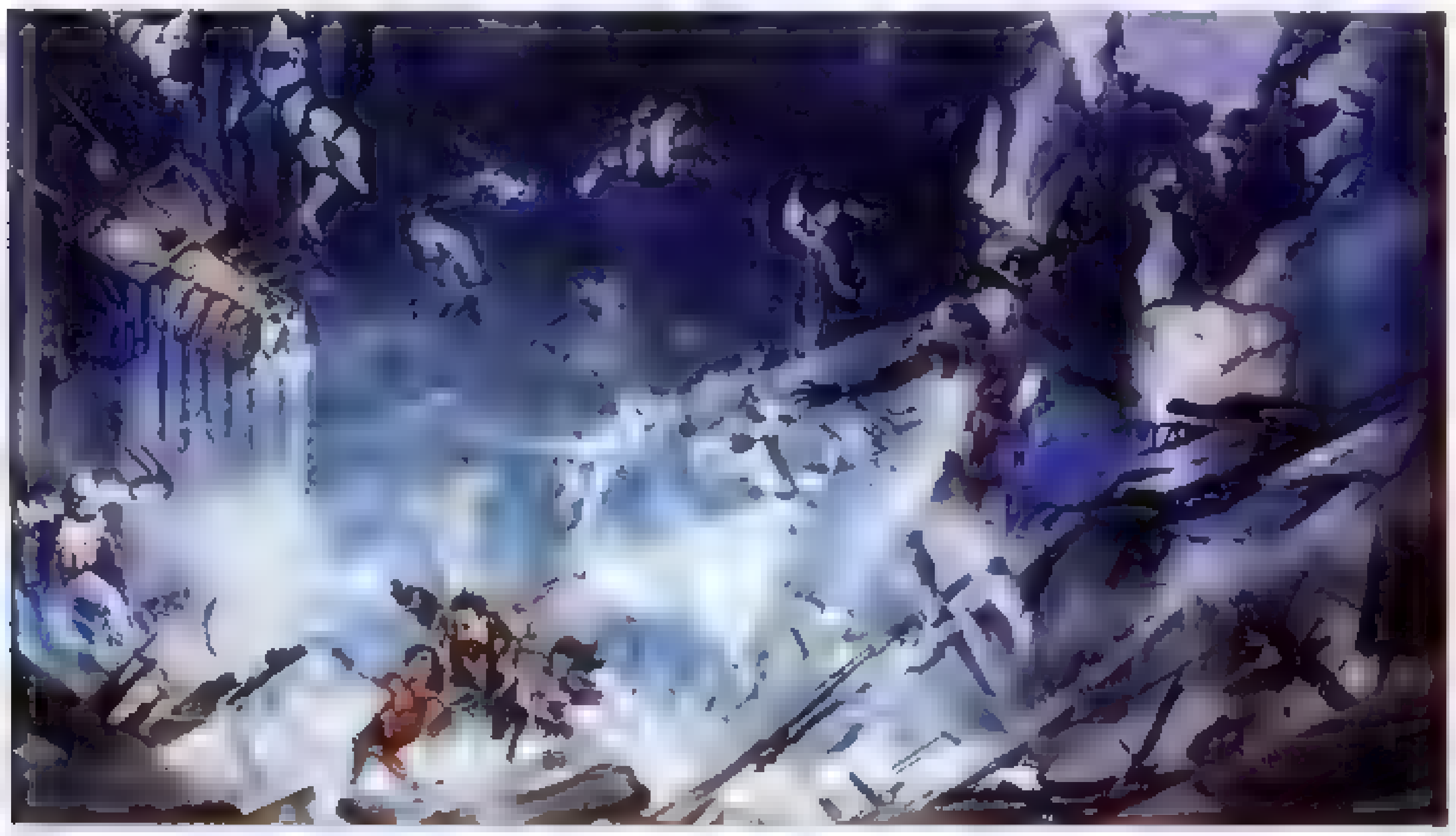
《科林·麦克雷》是一个相当专业的越野赛车游戏系列，系列各部作品都有着相当出色的画面表现。此次登陆次世代主机，Codemasters宣称将会为玩家带来最真实的越野赛车游戏。目前公开的初步画面有着逼近实拍照片的画面水准，Codemasters表示，图片中的赛车是游戏内的真实建模，这些游戏截图只进行了部分优化处理，与实际游戏画面非常接近。并且本作的车身破坏效果以及沙尘的效果也都会非常逼真。

《越野狂尘》中收录的赛道种类将会是系列历史上最丰富的，目前确定的赛道包括有全长12.4英里的Pikes Peak国际赛道，以及有150多个弯道的美国洛基山赛道。拉力越野赛可以选择泥土赛道和普通赛道，还有沙漠越野的"Rally Raid"比赛，以及超重量级赛车的登山赛。本作也将对应网络比赛模式。

《星球大战：次世代》原力大释放！

软件 LucasArts正式公开《星球大战》次世代新作

今年的E3展上，LucasArts内部演示了《星球大战》的"Pre-Vis"影像，这原本是开发团队制作的内部交流影像，大约1年前就已经制作完毕，目的是说服公司高层开发《星球大战》的次世代新作。显然，这段大受好评的影像说服了高层，如今《星球大战：次世代》(暂名)已经投入开发。近日制作人Haden Blackman在记者的采访中透露了本作的一些相关消息。



▲"原力释放"的概念将会为本作带来壮观的动作场面。

由于与Pixelux和工业光魔公司(ILM)等伙伴的长期合作关系，LucasArts决定开发一个原创的游戏引擎，为今后的长期发展作准备，同时也能促进电影拍摄和技术应用方面的进步。目前公开的影像是经过处理加工的CG动画，不过也代表着制作团队努力的目标，包括画面水准以及人物与环境的互动程度都是以此为标准进行制作的。工业光魔公司提供了一些最顶尖的工程师辅助LucasArts，本作所使用的部分开发工具在很多电影中都有过出色表现，例如《加勒比海盗2》中的视觉特效就是由这些工具完成的。Pixelux为本作提供了"DMM"物理工具，其最大特点就是可以模拟各种物体的真实物理形态，例如木头的碎裂、玻璃的破碎等。NaturalMotion公司为本作提供了"欣快症"生化机械AI系统，所有人物将会具备中枢神经系统，从而能够对环境有着真实的反应和互动，甚至有种自卫的本能。例如从高处跌落的暴风兵会拼命地想要抓住周围的物体避免摔死。

《星球大战：次世代》的一个核心概念是"原力释放"，简单的说就是释放绝地武士最大的原力潜力，使其在力量上臻至巅峰境界。例如在影像中可以看到绝地武士使用"原力闪电"，《星战》迷可能会对此感到奇怪，不过Blackman表示，了解了本作的剧情后，大家就会明白其中的奥妙，本作的剧情将会让多数铁杆和普通《星战》迷感到满意。

新闻短波

PSP免费借玩

不久前，任天堂曾经与日本JAL航空公司合作，向乘坐飞机的旅客免费借玩NDSL。最近索尼开始针锋相对地展开PSP新干线借玩活动。索尼将会与"JR东日本"公司合作，从2006年10月1日至2007年3月31日期间，在一列新干线禁烟车厢内提供PSP主机及软件的免费借玩服务。这是新干线历史上首次提供数码产品免费借用服务。

《GTA：罪都故事》发售日

Rockstar近日正式宣布，PSP最畅销游戏《横行霸道：自由城故事》的续作将于10月17日发售。该作以PS2的《横行霸道：罪恶都市》为背景，正式定名为《横行霸道：罪都故事》(GTA：Vice City Stories)。本作售价为49.99美元，比一般PSP游戏贵10美元。

SOE购买虚幻引擎3

索尼网络娱乐公司(SOE)日前宣布，他们已经购买了虚幻引擎3的使用权，将会在PC和次世代主机上开发使用该引擎的新作。SOE以网络游戏业务为主，同时也开发了一些美式动作RPG，其家用机最新作是PS3首发游戏《未名传奇：黑暗王国》。

Vivendi业绩增长近三成

Vivendi Games日前公布，截至6月30日的新财季，该公司营业额达1.62亿美元，同比增长29.6%。上半财年，Vivendi Games营业额为2.96亿欧元，增幅达24.4%。Vivendi业绩出色的主要原因是《魔兽世界》，该作目前全球注册用户已经接近700万。整个Vivendi集团上半财年的营业额为96.1亿欧元，同比增长4.6%。

育碧多款大作延期

育碧近日发布的财季报告显示，4月1日－6月30日期间，育碧的营业收入为7000万欧元，同比增长了63%！不过第二财季的收入预计将会从去年的1.1亿欧元减少到7800万欧元，主要原因是多款原定第二季度发售的大作将会延期到第三季度。原定于9月份发售的《分裂细胞：双重间谍》将会延期至10月20日发售。此外，育碧代理的PC移植版《生化危机4》发售日也从7月底延期至"发售日未定"。

PSP 2.8版系统软件

SCEJ于7月27日开始提供2.8版系统软件下载，该版本新增了RSS频道的图片与影片下载功能，改良了LocationFree播放程序的认证功能，并简化了图片、影片、音乐存储的目录结构，另外还提供了益智游戏《Tama-run》的试玩版下载。

《疤面煞星》PSP版

Vivendi Games近日宣布，原本预定将会在X360上推出的《疤面煞星》目前已经决定取消，但Vivendi将会在10月份推出该作的PSP版。PSP版的正式定名为《疤面煞星：金权誉》(Scarface：Money．Power．Respect)，是一款融合了动作和回合制战略的新类型游戏。本作还可利用PSP的无线上网功能进行4人游戏。

《游戏王》申请吉尼斯记录

7月19日，Konami宣布"《游戏王》系列"卡片全球销量已经达到了158.8亿张，目前Konami正在以"全世界销量最高的卡片游戏"为名申请进入吉尼斯世界记录。

《蓝龙》新动态

日本集英社举办的"JUMP超级游戏巡回展2006"第一站日前已经在札幌圆满结束。由鸟山明担当人设的《蓝龙》虽然没有展出试玩版，但提供了来自实际游戏过程的即时演算影像。本作已经确定将成为年底X360在日本的头号大作。

《杀手47》原班人马打造《夺命双雄》

软件 Eidos全力开发次世代暴力新作《夺命双雄》

《杀手47：血钱》刚上市不久，开发商IO Interactive公司已经开始从事一款次世代新作的开发，并且从目前公布的画面来看，本作已经开发了一段相当长的时间。

Eidos宣布将于2007年推出一款叫做《夺命双雄》(Kane & Lynch：Dead Men)的新作，该作将会在X360上推出。《夺命双雄》是IO Interactive的最新力作，也是Eidos全力打造的最新品牌。游戏中有两位主角，一个是有缺陷的雇佣兵，还有一个是精神病患者。这样一对古怪的搭档将会演绎出什么样的剧情？目前Eidos并未公布详情，不过据开发人员透露，本作将会有“超强”的剧情，从《盗火线》(Heat)等黑帮电影中吸收了不少灵感，相信绝对不会让喜欢此类作品的玩家失望。

Eidos表示，《夺命双雄》采用了最新的尖端技术，将会以现有主机不可能实现的方式让玩家融入到引人入胜的剧情中。本作将会有网络多人模式和合作模式，从双主角的设定来看，合作模式在本作中应该是相当重要的。

《夺命双雄》将于2007年发售。除了已经确定的X360和PC版外，Eidos表示也有可能在其他平台上推出，目前正在研究推出PS3版的可能性。

与SCE一起来做PS3游戏！

特报 SCE全球制作室启动PS3游戏创作大征集活动

1995年，刚成立不久的SCEJ为了挖掘游戏创作人才而启动了“来做游戏吧！”创作者募集计划，从具备优秀游戏创作潜力的个人和团体广泛征集创意，并提供PS游戏开发的技术支持。这项计划为PS带来了大量充满创意的小品级游戏。如今在PS3即将来临之际，SCE全球制作室(SCE WWS)再次启动“来做游戏吧！Digital Meister”计划，将会利用PS3的“电子发行”(e-Distribution)系统，推出一大批以网络下载方式提供的创意游戏。

SCE WWS于今年3月开始启动“电子发行行动”(EDI)，通过网站登陆的方式募集全球对PS3网络下载服务有兴趣的创作者，而本次的Digital Meister计划则是对EDI的补充。任何有着新鲜游戏创意和内容开发能力的个人和企业，都可以加入到SCE的创意海选，SCE WWS会向选中的创作者提供资金和技术支持，使其完成游戏的开发，并由SCE负责销售。本计划从7月21日开始启动，凡居住于日本的个人或团体均可报名参加，参加者需要提供游戏创作的企划书。

索尼的“电子发行”服务是类似于“Xbox Live卖场”的网络内容下载服务，玩家只要支付很少的费用就可以下载游戏试玩版、资料片、迷你游戏等内容。由于网络发行的成本低廉、游戏开发相对简单，从而为个人和小型制作室提供了发展的空间。此次SCE启动的募集活动将会为PS3的网络服务带来带来更多轻松有趣的实质性内容，并且对于人才的培养和未来游戏的网络化发行也是有益的尝试。

流言板

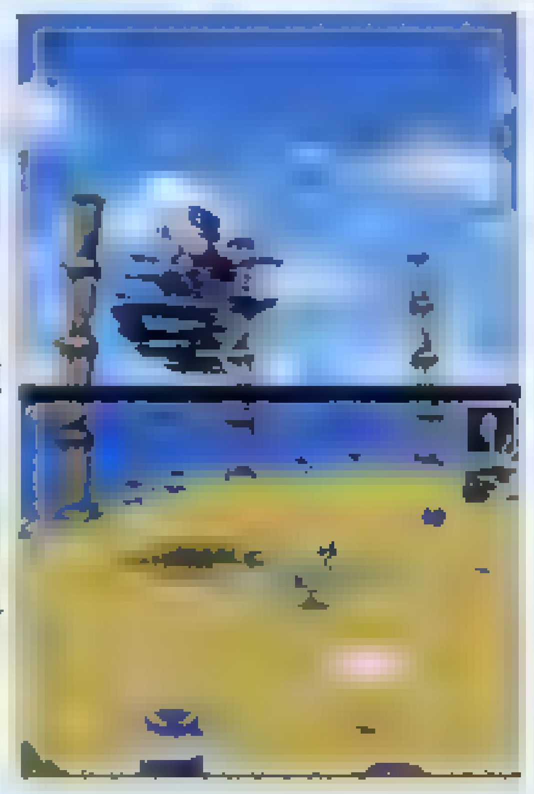
iPod 游戏版？

“美国技术研究”(ATR)分析家Satya Chillara日前在接受《EE Times》采访时透露，Nvidia已经从Broadcom手中夺过了新一代iPod图形元器件的生产权，将会为未来的新款iPod添加3D图形性能。iPod最大的市场群体是追求时尚的年轻人，而这个市场群体也是游戏业的消费主力，因此人们相信未来的iPod将通过Nvidia提供的图形芯片实现游戏功能。对于这则报道，Nvidia亚太区传播总监表示，目前该公司并未发布类似消息，这只不过是一则传闻。不过这并不意味着iPod游戏版的报道完全是空穴来风，目前ATR已经将Broadcom的股票评级从“买进”下调为“持有”，因为失去iPod的订单会让该公司每季度损失5000～7000万美元的收入。

可信度 ★☆☆☆☆

《幻影沙漏》延期？

美国著名游戏零售商EB Games最近将其网上商城中《塞尔达传说 幻影沙漏》的产品专页进行了修改，将发售时间从原来的2006年12月修改为2007年3月1日。并且任天堂最近公布的第4季度游戏发售计划中也没有该作的名字。由于今年年末NDS已经有十分强大的游戏阵容，包括《口袋妖怪 钻石·珍珠》这种怪物级大作，任天堂确实没有必要将这款大作也挤在年末推出。种种迹象表明，《幻影沙漏》可能将会成为2007年春季的NDS头号大作。



可信度 ★★★★☆

本期关注数字

10000

SCE美国分公司公关部经理Ryan Bowling日前表示，目前为止，索尼已经向全球第三方游戏软件商提供了超过1万台的PS3游戏开发工具包，这些公司总共有200多家，覆盖了全球的11个国家和地区。索尼为PS3提供的开发工具包数量超过了PS系列的任何一部主机。虽然PS3的工具包进度比预定计划晚了半年，并因此招致“PS3游戏准备严重不足”的质疑，但目前大多数第三方都已经开始投入PS3的游戏开发，即便PS3初期游戏不足，到了明年中后期，由这1万多台开发机制作出来的PS3游戏预计将陆续上市，从而使PS3逐步进入成熟期。

▲E3后发布的新版PS3游戏开发机。

2000000

台湾《工商时报》、彭博财经(Bloomberg)等权威媒体报道，索尼的台湾合作生产商华硕已经开始进行PS3的试生产，7月底的首批发货为20万台。据称，索尼与华硕的首批生产合作协议为400万台PS3。到10月份，华硕的PS3月产量将会达到200万台，从而完全满足索尼的全球首发需求。此外，台湾鸿海精密公司也将会在不久后开始生产PS3。目前这则消息并未得到官方确认，虽然月产量200万台这一数据实在很难令人相信，但《工商时报》提供了一些证据。华硕董事长施崇棠在股东会上表示，华硕下半年营收将呈爆炸性成长，其主要原因就是获得了索尼的PS3大额订单。这则报道发布后，索尼在东京股市的股价上涨了1.1%，华硕在台北股市股价上涨了1.4%。

本期新闻综述

E3何去何从

规模大幅缩小至十分之一，大规模商贸展转为小型内部交流会——E3的惊天巨变让人猝不及防。适逢截稿日爆出的这条新闻实在过于震撼。E3展将何去何从，目前连ESA自己也没有确切的计划。我们已经习惯了每年5月这个业界第一盛会给我们带来的巨作洗礼，而今后或许永远都不会有这样的机会。E3虽然在名义上仍然存在，但一个只有5000人参加的内部交流会议又怎么可能实现昔日的辉煌？Lowenstein为我们指出了E3最乐观的结果：最有看头的几大巨头展前发布会仍然存在，规模虽然缩小但内容不会减少。但现实真的会如此乐观吗？E3规模缩小的主要原因是游戏公司不希望太多的新作分散了人们的注意力，其治本之道并非展会的形式，而是将原本新作情报过于集中的E3分散。也就是说，今后各游戏公司或许将更倾向于在一个单独的时间单独举办新闻发布会，这样才能成为整个游戏业的焦点。E3的没落或许也是一种盛极必衰的真理体现。

本月业界丑闻

Activision丑闻缠身

2004年EA爆出了劳资纠纷丑闻，多名员工联名控告EA延长工作时间，且未向员工支付加班工资。对此，EA支付了1490万美元，并修改了工时制度才得以解决。如今美国第二大游戏发行商也爆出丑闻。前Activision员工Cathi Canuti目前正联合多名员工控告Activision违反“公平劳动标准法案”。Canuti认为，Activision通过对员工工作性质的不恰当分类以及不准确的时间记录，使得员工的加班时间没有得到应有的加班工资。Canuti曾向她的上司就此提出质疑，结果竟遭到开除处理。Canuti一怒之下将Activision告上了法庭。目前Canuti正在积极游说Activision的员工加入联名上诉的行列。Activision可能将因为此案而遭受数百万美元的损失。祸不单行，7月31日美国证监会（SEC）宣布将会对Activision进行调查。有股东举报，Activision高层对员工购股权进行幕后操作。所谓的员工购股权是企业管理者或员工以某特定时间的价位购买公司股票的权利，也就是说员工可以用较低价位时的价格买进已经升值的公司股票。7月初，有股东举报Activision暗自将购股权发行时间记录往前调整，也就是说一些管理者可以用更低的价位买到公司股。目前SEC正在对此案进行调查。

本月展会聚焦

德国莱比锡游戏展

8月份，刚刚举办过世界杯的德国莱比锡将成为游戏的海洋。从去年开始，莱比锡游戏展已经正式成为欧洲最大的游戏展。今年的莱比锡游戏展将于8月24～27日召开，近日该展会的主办方公布了一些重要数据：本届莱比锡游戏展将有来自世界各地的367家厂商参展，比去年多31%。4天时间内预计将会吸引超过15万名观众，创下该展会的新记录。本届展会总面积达9万平方米，比去年大13%。本届游戏展还将举办游戏音乐会、卡丁车比赛等丰富多彩的活动。去年莱比锡游戏展微软首次公布了X360的售价，相信今年也会有一些重要情报公布。

▲去年的莱比锡游戏展期间街头布满展会广告牌。

本月巨作动态

潜龙谍影4

最近在美国圣地亚哥举办的Comic Con漫画展上，小岛秀夫透露了《潜龙谍影4》目前的开发情况。小岛表示，《潜龙谍影4》预计将会支持最高级别的1080p解析度，目前制作团队正在进行相关的开发工作。并且小岛组（Kojima Production）目前正尝试利用PS3手柄的动作感应功能为该作增加有趣的新玩法，例如玩家可以用晃动手柄的方式拧断敌人的脖子。8月下旬召开的德国莱比锡游戏展中，小岛组将会携5款大作参展，《潜龙谍影4》将会公开一段最新影像。另外，小岛秀夫澄清了TGS上将出现《MGS4》试玩版的传闻，该作的试玩版最早也要等到明年E3展。由于E3改革，《MGS4》可能会采用其它方式展出试玩版。

本月新技术追踪

据《日经BP》报道，SCE曾经向专利局提交了一项游戏控制新技术的专利申请。这项专利技术通过一个摄像头捕捉动作输入设备在三维空间中的方位和方向等信息，然后转化为进行游戏操作的控制信号，从而实现类似Wii的体感操作方式。通过索尼提交的专利原理简图可以发现，这套控制系统虽然原理与Wii不同，但操作方法是非常相似的。这项技术的强大之处在于只要用一个摄像头就能获取对象的3D方位信息，而在过去类似的技术至少需要两个摄像头。该技术专利的披露不禁让人怀疑索尼正打算将EyeToy技术进一步发展为类似Wii的游戏操作方式。根据《日经BP》提供的信息，该专利申请是在2005年12月5日向专利局提交的，7月份才向公众披露。由于专利的提交时间是在任天堂公布Wii手柄（2005年9月）之后，更是让人怀疑索尼是在得知Wii的发展方向之后，准备用类似的游戏操作技术对其进行压制。或许面向PS3甚至PS2的全新体感操作系统很快就会公布。

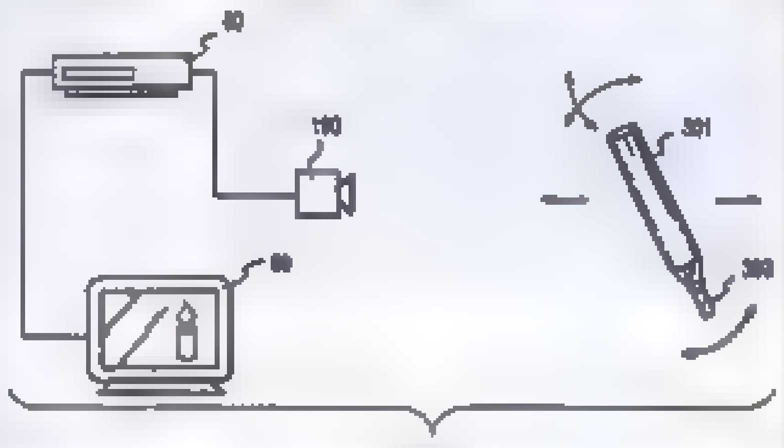


FIG.2

本月市场观察

X360造价降低

台湾著名的《电子时报》最近发表了一篇名为《Xbox 360降价王牌将出 PS3未战先败？》的文章，在业内引起了广泛关注。《电子时报》从台湾的几家X360代工企业得到消息，称X360在经过了将近一年的时间后，成本约可降低15%～20%。台商指出，微软准备将X360的豪华版售价下调到299美元，而搭载HD-DVD外接光驱的超豪华版X360售价将控制在399美元以内。台湾微软很快就对此消息做出回应，表示今年内X360并无降价计划。不过X360造价已经降低20%是可以确定的事实。据推测，今年年底微软可能会采用主机与游戏捆绑销售的方式变相降价。

游戏将成为高税率产品

美国前第一夫人希拉里·克林顿对游戏业一直持有排斥和遏制的态度，不断要求联邦贸易委员会对美国ESRB游戏评级系统进行彻查，并提议调查游戏对青少年的不良影响。美国媒体广泛认为，以关怀青少年的名义调查游戏业，是希拉里参加2008年总统大选的政治秀之一。最近希拉里办公室又发布了一份募集志愿者抗议游戏暴力内容的倡议书。不过最让人对美国游戏业担忧的是，有传闻称希拉里正计划制定一条联邦游戏税，将游戏当作与烟草一样的高税率产品。若是该法案得以通过，美国所有的游戏都将涨价，游戏公司将面临更大的成本压力。不过考虑到此举可能对经济造成的影响，以及美国游戏业协会ESA的影响力，这项法案通过的可能性应该是极低的。

PS3造价上升

索尼发言人近日确认，由于原材料和生产工艺等因素的影响，PS3芯片的生产成本正在上升，PS3的制造成本可能比预期还高。索尼首席财务官汤原隆男表示，为了PS3的大规模生产，索尼正在大量囤积芯片。由于目前索尼财政状况吃紧，PS3成本的上升无疑是雪上加霜。

仲夏夜之梦

文 RestlessDream 蜘蛛

仲夏之夜，流火肆虐，暑热难消；仲夏之夜，萤火曼舞，星斗满天。在西方古老的民间传说中，夏季闷热的夜晚，人们会莫明其妙地"中暑"，陷入一种癫狂的状态——仲夏疯(midsummer madness)和月晕(moonstruck)。此时，森林中无数的精灵仙怪就会趁着"月光光，心慌慌"地出现在人们眼前，恶作剧地在人的眼皮下滴下具有爱情魔力的仙水——魔法会让你爱上睁眼看到的第一个人。这番如梦似幻的经历在黎明之前迟迟难以消退，仿佛是一场夏日的童话狂欢，将人间变为魔幻的乐园。

数百年前，莎士比亚用不怎么好使的鹅毛笔，用如今看来古雅的句子写下了一出荒唐的喜剧《仲夏夜之梦》。数百年来，人类的梦想就从未停歇过。各种各样的欲望总是披着朦胧的梦的婚纱，飘然地惊扰我们的睡眠，让我们体验一次次的虚幻旅程。

E3之后，"次世代主机大战"继续着山雨欲来风满楼的紧张气氛。一个又一个不断爆出的新消息，都仿佛是梦中莫明其妙却又自然而然的"突转"，把我们的注意力牢牢地锁定在充满悬念的时间轴上。经历过太多的是是非非，真真假假，与其说我们在见证历史，不如说我们在经历一场梦境——在次世代青黄不接之际特有的斑斓之梦！

A Midsummer Night's Dream ——三台主机一台戏

天堂之梦 舞动的翅膀 Nintendo Wii

最近在全球游戏界刮得最盛的一股风潮恐怕就是"NDSL热"了吧！看看每周的全平台软件销量榜，无论是日本、美国还是欧洲，都可以看到《成人脑力锻炼DS》、《新超级马里奥兄弟》等作品高居榜首位置，销量遥遥领先。主机销售数字更是只有任天堂来不及生产周转，决没有店头库存积压之说……

可以说，在当年PSP和NDS共同亮相2004年E3时，恐怕谁都没有想到一个小小的"Touch"(触摸)和"Double Screen"(双屏)就能给机能远不如PSP的NDS带来这么大的可能性，带来今天在掌机领域如此辉煌的战果。在感叹老任在掌机领域一直以来无人可以撼动的绝对霸主地位的同时，我们也不禁浮想联翩：Wii控制器的"革命"，是否会复制如今NDS取得的成功，让Wii成为次世代最受欢迎的机种呢？

在回味E3那场令人激动不已的展前发布会之后，我们还是觉得缺了点什么。那就是，老任的展前发布会看得激动人心，主要都在展示Wii的理念，告诉大家"Playing=Believing"——唯独缺少了"官方声明"。E3之后两个月了，冷静下来一想，Wii的确还有很多可以声明的：Wii的主机售价、首发日、具体硬件指标、软件价格、网络服务详情、首发阵容等等。从这个角度说，Wii依然是目前"最神秘的次世代主机"。

以笔者之见，Wii的确掌握了很多主动，价格低廉、玩法新奇这样的定位，都完全可能取代目前市场上PS2占据的那部分"Light User"乃至更广阔的人群。但惟一有可能影响Wii制胜的就是第三方的地位问题。众所周知，PS2成功的最重要因素之一，就是广阔丰富的产品线——形形色色的玩家基本都能在PS2上找到适合自己口味的游戏软件。从目前已知的Wii产品线，和任天堂一贯的"第一方占领制高点"的历史看，第三方对Wii的支持还远远不能和PS2时代那样的繁荣相比。

有很多读者会持这样一种观点："任天堂不需要第三方！"实际上，任天堂从来就没有离开过第三方，也不能没有第三方——远有痛失"《最终幻想》系列"的恶果；近有NGC上第三方游戏寥寥的窘境；再看NDS平台上领先的头牌大作虽然基本是任天堂第一方作品，但不要忘了NDS真正繁荣的生命周期从NDSL才刚刚开始。更何况家用主机的研发成本再怎么低廉，也要远远高于掌机，在当今业界，研发实力再强大的厂商都是独木难支的。

所以任天堂和第三方将如何处理彼此的关系将成为接下来困扰Wii最大的悬案。由此，我们得出以下《美梦检测报告》：

噩梦的种子	第三方厂商
美梦的种子	出奇制胜
梦醒时分	主机信息完全明朗之时(具体规格、硬件、软件售价)
梦想守护精灵	Nintendo DS(Lite)

追加～梦的解析

任天堂真的不需要第三方吗？

关于这个问题，目前业界也是众说纷纭。

美国著名金融资讯网站《The Street》有专栏作家撰文指出：任天堂的Wii主机对游戏产业来说是一把双刃剑。一旦Wii取得成功，(其操作方式)将很可能意味着游戏产业的一场革命；而这对许多第三方厂商来说并不是一个好消息，由于缺乏足够的准备，大部分第三方厂商在相当一段时间内很难在Wii上有所作为。由于在今年E3前大部分开发商都对Wii保持观望态度，所以在Wii获得了媒体和玩家群体的高度关注和好评之后，第三方才匆匆开始Wii平台上的开发计划。文章援引Midway公司副总裁Miguel Iribarren的话说："第三方厂商在E3前大都没有得到(有关Wii的)详细信息，其直接结果就是许多像Midway一样的第三方厂商在E3后都陷入了狼狈不堪的尴尬境地。"

不过鉴于Wii的开发成本低廉，其实第三方转向Wii平台并不会遭遇太大成本上的障碍，甚至一度濒临灭绝的中小型开发商也有望独立为Wii开发作品，这会活跃业界日趋"工业流水线"化的游戏制作风格。当然，表示第三方在Wii上大有可为的人士也不在少数。世嘉美国的市场副总裁Scott Steinberg日前就对媒体表示："那群专家们在回头关注Wii的战略分析时都没了头脑——其实并不是所有的开发商都错过了(Wii)首发。至少世嘉已经做好了准备。一些第三方厂商面对Wii这样的新平台时显得缺乏想像力。Wii是一台为了开发者进行再设计而设计的主机。这种思维需要人的创造性思维，这不是每家厂商都具备的。"他进一步表示任天堂向来缺少稳定的第三方支持的说法是站不住脚的，"我可以毫不犹豫地说我们(SEGA)和任天堂关系很好。世嘉美国就差没向任天堂求婚了。世嘉目前和任天堂关系很近，尽管和历史上两家公司的关系比较起来有点讽刺。但我们认同任天堂脱离'多边形竞赛'之类的技术比拼，转而追求制作轻松舒适的、更具有家庭氛围的游戏，比如《超级猴球》。"最后他还表示Wii已经具备在次世代竞争中胜出PS3很多的素质了。

显然，世嘉这番对Wii的力挺出乎很多人的意料。Wii平台上第三方的表现，看来还有很多精彩消息可以期待。

天才之梦 散步的巨人 Microsoft X360

芯片业巨人英特尔的前总裁安德鲁·葛鲁夫写过一本自传，取名为《唯有偏执狂才能生存》；而"Wintel王朝"的另一位主角，微软的精神领袖比尔·盖茨也总是说："微软离倒闭永远只有十八个月"。这两句在IT界广为流传的"惊人之语"其实都体现了业界你死我活的残酷竞争下，企业家们心中强烈的危机意识。

有趣的是，尽管管理层的"金字塔尖"常常有这种极度自危的紧张感，但这些巨无霸出现在公众面前时，总是显得不紧不慢，甚至有些"行动迟缓、步履蹒跚"。其实微软这样的世界500强企业，往往是在一种看似波澜不惊的"动态平衡"中与对手博弈。虽然没有成王败寇的即刻刺激，但多了一份黑白博弈的无穷气象。

微软早在今年年初就公布了新的未来五年计划。其核心就是"Live

Anywhere"计划(Xbox Live就是其中重要的组成部分)。粗略地表述，即以新一代操作系统Windows Vista的推出为契机，将微软的众多核心产品和服务全面网络化。比如，有些读者可能已经注意到MSN(Hotmail)邮箱的界面变化；实际上在美国本土，微软已经允许个人用户申请Live.com账号，微软不但免费提供一个个人使用的域名，还提供在线版本的Office软件供个人使用！没错，微软的野心是：不久的将来(预计在2010年之后)，在软件零售店的货架上再也看不到一个微软的纸质包装盒，而是像Google那样彻底实现软件巨人的网络化。

在这样的大背景下，我们再聚焦X360目前的策略，就会明白目前X360目前似乎并不"凶猛"的攻势背后，隐藏着怎样巨大的能量。

最好的证据就是日前刚刚火热出炉的微软官方财报。报告指出截至6月30日的2006年第4财季中，微软销售收入达到118亿美元，利润28.3亿美元。在巨人整体运转健康的前提下，我们尤其要关注的是财报中对Xbox游戏业务的描述。在第四财季中，X360的销售增长了125%，卖出了180万台主机。截止6月，主机总装机量已经达到500万台。根据权威调查机构NPD的统计，X360的"主机/软件"销量比8个月以来平均为2.9(即每卖出1台主机，平均就卖出2.9套软件)，这一比率是北美发售过的所有主机中最高的。目前60%售出的X360都已经连接上了Xbox Live网络服务。其中90%的用户都曾经从Xbox Live下载各种内容，总下载量超过1800万次。

财报的最后，微软乐观地调高了对X360的发售预期。2007财年的X360出货量预期为800～1000万台，实现1300～1500万台的总装机量。《丧尸围城》、《战争机器》、《分裂细胞：双重间谍》、《失落的星球》等大作将陆续在2006年内上架销售，助推"千万销量"的宏伟目标。所以"不要跳票"就成了当务之急。每年夏季是主机销售淡季，而11、12两月的圣诞档期的销售呈现井喷，甚至可以占到全年销量的70%，所以圣诞档期无疑是三大主机决战最激烈的时刻。而《光环3》这张牌依然有可能被微软作为用来狙击PS3的不二法宝。看似闲庭信步的微软，已经在蓄力准备大步奔向千万台制霸的圣诞终点线了，让我们再重复一下那条业界定律：率先冲破1000万销量的主机都取得了最终的胜利，也许，微软的Xbox部门应该迷信一点，在门口挂上一个倒计数牌，标上每日距离1000万还有多少台，看能不能在PS3发售之前完成清零。由此，我们得出以下《美梦检测报告》：

噩梦的种子	大作跳票
美梦的种子	率先达到千万占有量
梦醒时分	2006年圣诞档期
梦想守护精灵	Xbox Live、独占大作

追加～梦的解析

微软真的需要日本市场吗?

众所周知，Xbox在日本市场的表现一直处于低迷状态。这种状况到了X360时代依然未能得到改观，惨淡的主机销量每次都徘徊在日本市场销量榜的末尾。那么微软究竟需不需要日本市场来赢得X360在全球范围内的胜利呢？微软在日本市场做错了什么吗？X360还有机会抢在PS3和Wii之前挽回在日本市场的颓势吗？这又会怎样影响到日系第三方厂商对X360主机的支持力度呢？

这些热点问题引起了各方关注。创意战略研究公司(Creative Strategies)的Ben Bajarin认为，日本市场对微软无足轻重。实际上，如果现在去问微软的人，相信他们会说360已经胜利了。对于微软来说，X360是一场占领客厅的长跑。他们对此很有耐心。索尼长期以来占据日本市场，并且累积了相当的产品忠诚度。微软如果想修正什么策略的话，那就是要加深对日本市场的理解。索尼和任天堂在日本的成功在于他们深深地了解消费者的生活方式。而微软的X360更接近欧美消费者的生活方式。如果要打开日本市场，那么微软的确需要日系开发商支持；但想打开其他市场则并非必要。

ABI研究机构(ABI Research)的Mike Wolf认为，微软没有必要在日本争夺第一第二，ABI也不认为360能争到这个地位。他们只要确保足够的装机量，能引起日系开发商的重视就可以了。也就是说，只要在欧美获得成功，那么不管微软在日本有多惨，日系开发商都会继续在其他地区支持X360平台。毕竟开发者以商业利益为第一考量，他们不可能对占到全球市场80%份额的欧美市场视而不见——尤其是当X360在欧美坐稳头把交椅后。所以，不管在日本再怎么有"地利人和"，索尼和任天堂终归还是要在欧美和微软决一死战的。日系开发商依然会对"本土"主机寄予充分支持，但也不会在未来12～24个月内忽视微软的存在。

天下之梦 黎明的前夜

Sony PS3

噩梦的种子	高价、CELL良品率不足、开发困难
美梦的种子	强大的品牌忠诚度、必入大作的强力支持
梦醒时分	2006年11月(PS3首发)
梦想守护精灵	首发大作

说实话，最近有关PS3的消息实在是乏善可陈。除了一些在E3已经有过展示的游戏陆续放出了最新的截图和演示预告片外，连E3之后一度升温的"高层口水战"也渐渐平息下来。显然在公布了PS3的一系列消息之后，玩家媒体的反应已经说明了一切。相对于任天堂令人艳羡的NDSL抢购风潮、微软基本每月一个360重点游戏的稳健步伐——目前索尼更像是一个"闭门修炼"的居士，在为PS3首发做着最后的准备和冲刺。

目前PS3的主机售价已经让人乍舌；但索尼至今尚未公布PS3软件的标准价格。从长期来看，硬件毕竟是一次性投资，而软件价格对玩家群体的选择实际上更具杀伤力。虽然没有官方声明，但网络媒体已经有访谈，认为PS3蓝光载体的游戏软件价格将定在60美元到100美元之间的某处。显然，60美元是现在X360的DVD(D9)载体的标准软件价格。PS3的软件如果高到100美元，那只能用"天价"来形容了。

权威研究机构DFC的《全球互动娱乐产业展望》报告，PS3目前所表现出来的高高在上的价格存在很多隐患，首先是PS3高昂的售价会拖慢整个产业的增长速度，尤其是软件方面的增长；其次，如果索尼不改变它的现有战略，其装机量将很有可能落到市场的第三名。报告还指出："目前我们最关注的不仅是PS3的发售价格，还有索尼正在执行的商业模式——这是一个不利于电子游戏市场广大消费群体的模式；PS3曾多次被定义为一台电脑系统，而非简单的游戏机或娱乐设备。"也就是说，主机的优点就在于固定了规格之后在几年的生命周期内可以为消费者提供品质稳定的娱乐体验，而不用像PC那样进行不菲的硬件再投资反复升级。而根据目前SCE社长久多良木健对媒体发表的访谈内容看，他反复强调PS3是一台"可升级的PC"——这话怎么这么像当初那个无限可能的DC啊——这就等于否定了家用主机常年来稳定的商业模式，而走向了PC化的道路。以这样的产品去和X360、Wii竞争结果很难说。

▲索尼投重金宣传的PSP《乐克乐克》店头广告却被店家贴上了"NDSL缺货"的通告。

总之，目前索尼可以在TGS上可以公布的核心内容就是软件。软件的价格和首发阵容，将决定PS3能否突破目前的负面消息包围，为首发营造一个比较和谐的舆论环境。

真的，大家没有几个人愿意唱衰索尼，可是索尼能给出多少让人放心的理由？是的，《GT赛车5》、《FFXIII》、《MGS4》已经决定了很多玩家会不惜一切代价入手PS3，可是，PS、PS2赖以取胜的LU怎么办？

写在最后 用一颗平常心迎接次世代的到来

[illegible]

GAMES >>>

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：晴天

★2006年7月17日～2006年7月23日

1 新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ ■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：2 ◆本周 145085套 ◆累计 2401965套 NDS

2位 会说话的DS菜谱 NDS

しゃべる！DSお料理ナビ

■Nintendo■2006年7月20日发售■ETC■3800日元■上周排位：—

本作其实并不是一款可以玩的游戏，而是加入了语音的料理教学。软件中共收录了200种以上的菜谱，只要你事先准备好所需的食材，就可以将其摆在一旁，按照语音的提示一步一步做出佳肴美味，这无疑是NDS软件中的又一新鲜题材，势必会受到家庭主妇的追捧。

本周：126 530套　累计：126 530套

3 更多锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：6 ◆本周 72327套 ◆累计 2824538套 NDS

4位 斗技场 D.O.N PS2

バトルスタジアム D.O.N

■Namco Bandai Games■2006年7月13日发售■FTG■7200日元■上周排位：—

且不论游戏的战斗系统有什么特别之处，光凭三部著名的漫画就足以激发多众FANS的购买欲望。除了每个作品中的经典角色，经过重新设计的战斗舞台还具有不同的地图效果，新加入的战斗道具也十分有趣，简单的操作能让更多的玩家轻松享受游戏的乐趣。

本周：49 085套　累计：49 085套

5 锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：8 ◆本周 44499套 ◆累计 2584420套 NDS

6 实况力量棒球13 実況パワフルプロ野球13 ■Konami■2006年7月13日发售 ■SPG■7200日元■上周排位：1 ◆本周 44242套 ◆累计 196148套 PS2

7位 BLEACH 灵魂升温3 PSP

BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～

■SCEJ■2006年7月20日发售■FTG■4800日元■上周排位：—

同样是一款以FANS为主要消费群的游戏，其中包含了在动画版中登场的众多新角色，极具特色的"灵压系统"也让战斗的华丽程度大增。除了支持单人对战之外，游戏还特别添加协作对战的模式，玩家可以最多同三名同伴一起与对手决斗，合理利用会使战斗事半功倍。

本周：35 476套　累计：35 476套

8 斗技场 D.O.N バトルスタジアム D.O.N ■Namco Bandai Games■2006年7月13日发售 ■FTG■7200日元■上周排位： ◆本周 35399套 ◆累计 35399套 NGC

9 来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：10 ◆本周 35121套 ◆累计 2972162套 NDS

10 英语苦手的成人DS训练 英语漬け 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け ■Nintendo■2006年1月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：— ◆本周 28905套 ◆累计 1289633套 NDS

本周最令人意外的事情莫过于在NGC平台发售的《斗技场 D.O.N》竟然在发售第一周就进入了销量排行的前十以内，这对于已经没落的NGC主机也算是一件值得欣慰的事情吧。随着次世代主机发售日期的临近，日本游戏市场也涌现了大批根据漫画改编的游戏作品，并在固定的FANS群支持下获得了不错的销售成绩，相信这势必会成为次世代过渡时期主流的游戏形式。

★2006年7月10日～2006年7月16日

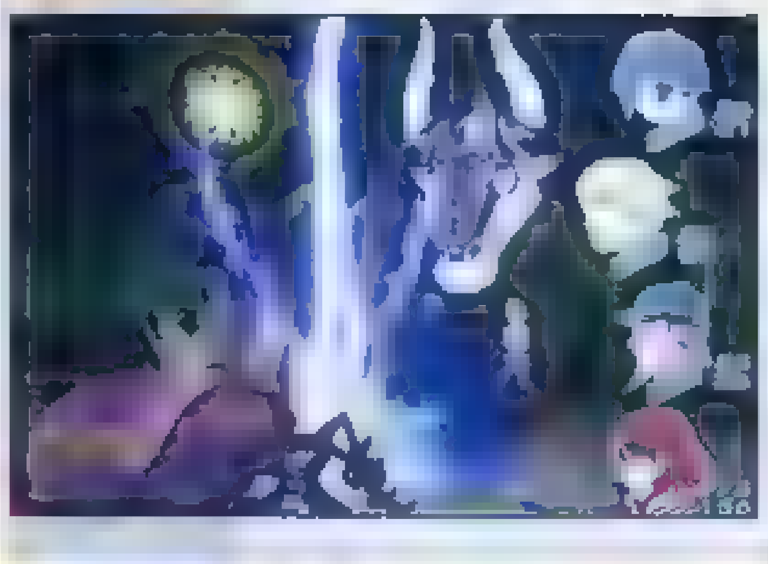
1 实况力量棒球13 実況パワフルプロ野球13 ■Konami■2006年7月13日发售 ■SPG■7200日元■上周排位： ◆本周 151906套 ◆累计 151906套 PS2

2 新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ ■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：1 ◆本周 119180套 ◆累计 2256870套 NDS

3位 女神异闻录 PERSONA3 PS2

ペルソナ3

■Atlus■2006年7月13日发售■RPG■7000日元■上周排位：—



只要是接触过"《真女神转生》系列"的玩家一定都会被本作熟悉的游戏系统所吸引。针对弱点进行攻击的战斗方式，庞大的PERSONA合成系统都会叫玩家大呼过瘾，但是由于加入"疲劳度"的设定，游戏前期的迷宫探索会受到一定的限制，对于新玩家来说会十分的不适应。

本周：116 682套　累计：116 682套

4位 捉猴啦！百万猴军 PS2

サルゲッチュ ミリオンモンキーズ

■SCEI■2006年7月13日发售■RPG■5800日元■上周排位：—

本作完全可以称作《捉猴啦！》和《捉猴竞技场》的组合式作品，而游戏标题中的"百万猴军"也明显有欺骗玩家感情的嫌疑，只有使用某些必杀技才能体会到些许"万猴狂奔"的感觉。重复性极高的关卡，几乎无差别的两条路线都使游戏的耐玩程度大打折扣。

本周：57 255套　累计：57 255套

5 更多锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：3 ◆本周 52024套 ◆累计 2752211套 NDS

6 黑客计划 觉醒 プロジェクトハッカー 覚醒 ■Nintendo■2006年7月13日发售 ■AVG■2800日元■上周排位：— ◆本周 37165套 ◆累计 37165套 NDS

7位 乐克乐克 PSP

Loco Roco

■SCEI■2006年7月13日发售■ACT■4800日元■上周排位：—

如果说NDS上的游戏都是在"玩创意"，那么本作也可以毫不夸张地称为PSP上的创意作品。简单的操作、朴实的画面，但却有让人愉快的游戏感觉。操作那些胖呼呼，圆滚滚的乐可乐可在奇妙的世界中滚来滚去可并不是一件简单的事情哟！

本周：31 848套　累计：31 848套

8 锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：5 ◆本周 31549套 ◆累计 2539922套 NDS

9 NARUTO 火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队 NARUTO-ナルト- ナルトRPG3 霊獣VS木ノ葉小隊 ■TAKARA TOMY■2006年7月13日发售 ■RPG■4800日元■上周排位： ◆本周 26518套 ◆累计 26518套 NDS

10 来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：8 ◆本周 25746套 ◆累计 2937042套 NDS

本周NDS和PSP均有新作登场，凭借各自的游戏特色都取得了不错的销售成绩。《女神异闻录 PERSONA3》除了有固定的FANS群支持外，其强大声优阵容也自然吸引到了众多不曾接触过该系列的玩家，不得不为游戏公司成功的销售策略感叹不已。而《新超级马里奥兄弟》仍然保持着那令人惊讶的销量增长速度，预计会在一个月内全面超越中众多"长寿级软件"的累计销量。

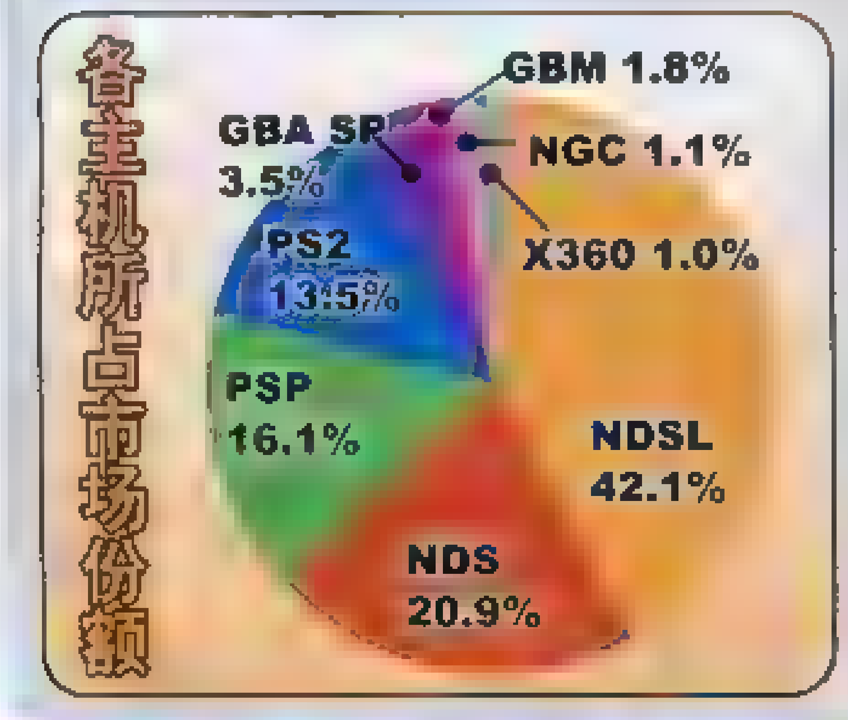
数字标榜

2006上半年日本游戏市场销量数据出炉

各位学生读者在假日生活中是否还在为选择适合自己的游戏而烦恼呢？本期我们特别收录了部分2006上半年日本家用游戏软件和主机的销量数据（统计日期为2005年12月26日～2006年6月25日），希望成为大家选择游戏或主机时的参考。

日本家用游戏软件销量TOP15

排名	游戏名	累计销量	机种
1	[illegible]	2 575 265本	NDS
2	最终幻想XII	2 296 003本	PS2
3	[illegible]	1 797 012本	NDS
4	来吧！动物之森	1 756 860本	NDS
5	[illegible]	1 399 993本	NDS
6	[illegible]	1 044 691本	NDS
7	[illegible]	911 078本	PS2
8	马里奥赛车DS	737 075本	NDS
9	怪物猎人P	650 068本	PSP
10	俄罗斯方块DS	647 724本	NDS
11	怪物猎人2	567 492本	PS2
12	战国无双2	559 972本	PS2
13	口袋妖怪突击队	545 097本	NDS
14	[illegible]	507 998本	PS2
15	[illegible]	393 775本	NDS



NDS以压倒性的优势成为了当之无愧的第一，而畅销软件还是集中在《马里奥》、《口袋妖怪》和"脑白金"三大系列作品中。PS2游戏也凭借"《最终幻想》系列"强大的号召力，在较短的时期内就取得了亮眼的销售成绩，和NDS软件"细水常流式"的销量增长方式形成了强烈的对比。PSP上推出的《怪物猎人P》中出色的画面，丰富的收集要素和完善的任务系统则受到了玩家的大力支持，成为了为数不多，销量突破50万的PSP游戏。

2006 [illegible]

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	7月17日～7月23日	7月10日～7月16日
1	NDSL	3 192 974台	262 453台	140 858台
2	NDS	1 315 647台	6 344台	11 821台
3	PSP	1 196 069台	35 938台	35 283台
4	PS2	907 240台	22 288台	23 927台
5	GBA SP	190 583台	2 953台	2 619台
6	GBM	119 002台	1 410台	1 581台
7	NGC	71 053台	1 076台	928台
8	X360	73 448台	1 472台	1 105台
9	Xbox	1 750台	0台	10台

TOP 10

GAMES >>>

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

欧美游戏排行榜

世界杯的热潮退去之后，美国另一热门运动橄榄球又开始在游戏市场中唱起了主角，在不同平台发售的《NACC橄榄球07》销售成绩喜人。欧美玩家除了喜爱以战争为主要题材的游戏之外，由电影改编的游戏同样会成为他们购买的主要选择。

[illegible]

★统计日期 2006年7月16日～7月22日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型		机种
1	NCAA橄榄球07 NCAA Football 07	EA 2006年7月18日	SPG	PS2
2	NCAA橄榄球07 NCAA Football 07	EA 2006年7月18日	SPG	X360
3	[illegible] New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年5月15日	ACT	NDS
4	NCAA橄榄球07 NCAA Football 07	EA 2006年7月18日	SPG	Xbox
5	[illegible] Cars	THQ 2006年6月6日	RAC	PS2
6	[illegible] Cars	THQ 2006年6月6日	RAC	GBA
7	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年4月17日	ETC	NDS
8	[illegible] Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games 2006年6月23日	ACT	PS2
9	NCAA橄榄球07 NCAA Football 07	EA 2006年7月18日	SPG	PSP
10	[illegible] Cars	THQ 2006年6月6日	RAC	NGC

[illegible]

★统计日期 2006年7月16日～7月22日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型		机种
1	[illegible] Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games 2006年6月23日	ACT	PS2
2	[illegible] Cars	THQ 2006年7月14日	RAC	PS2
3	[illegible] New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年6月30日	ACT	NDS
4	加勒比海盗：杰克传奇 Pirates of the Carbbean:The Legend of Jack Sparrow	Buena Vista Games 2006年7月14日	ACT	PS2
5	加勒比海盗：亡灵宝藏 Pirates of the Carbbean:Dead Man's Chest	Buena Vista Games 2006年7月7日	ACT	PSP
6	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年6月9日	ETC	NDS
7	[illegible] Prey	[illegible] 2006年7月14日	FPS	X360
8	[illegible] Pro Evolution Soccer 5	Konami 2005年10月21日	SPG	PS2
9	2006 FIFA世界杯 2006 FIFA World Cup	EA 2006年4月28日	SPG	PS2
10	[illegible] Over the Hedge	Activision 2006年6月23日	ACT	PS2

[illegible]

统计日期：2006年5月16日～2006年5月30日

获得上期"短信排行榜"高乐高大奖的读者手机号码是1366080****和1300777****。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

1384571****	1380721****
1354163****	1348851****
1381584****	1357558****
1317129****	1360559****
1377439****	1340422****
1385140****	1396503****
1384714****	1385608****
1345797****	1347143****
1348329****	1365628****
1385453****	1359307****

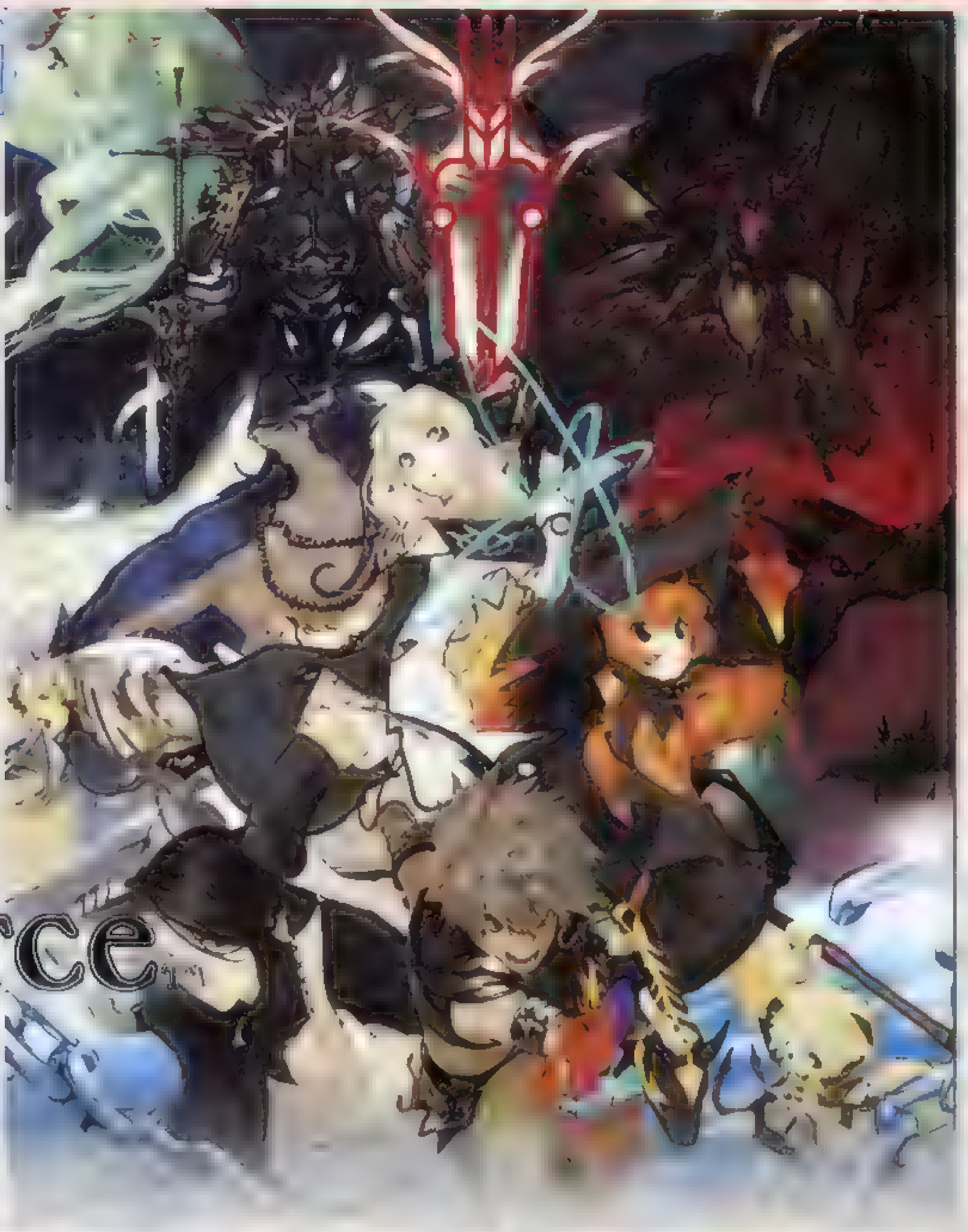
如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用以下方式投稿：

- 邮政信件：兰州市城关区邮局[illegible]号信箱 游戏[illegible]用技术杂志[illegible]邮编 30000
- Email 速递：ucg@ucg.com.cn

光明力量 EXA　SEGA　RPG
PS2　Shining Force EXA　预定 2006 年冬　日版
对应周边未定

在继《光明之风》之后又有一款《光明力量》的新作登场了，这款新作是继承了2005年发售的《新光明力量》系统以及风格的幻想RPG，战斗系统、角色成长系统基本上都沿袭了《新光明力量》。对于喜欢"《光明力量》系列"的玩家是一款不可多得的值得期待的作品。标题中"EXA"是exacerbate(激烈、计划)的前三个字母，而发音"イクサ"跟日语中的"战争"相同，可见"激烈的战斗"会成为本作的主题。

文 邪魔天使



Shining Force EXA

STROY 这是一个人类、兽人、魔族所居住的世界，整个大陆分为由人类统治的诺恩瓦尔德帝国与魔族的领土菲亚大陆。两个国家之间虽然有一些小争执，但两国还是共存了很长一段时间。但是，当这两个国家分别由一名崇尚武力的国王统治时，两者的对立一下子就加深了，战乱四起，战争仿佛已经变成了人们的日常生活。在战争中，一些不满世界的无秩序者聚集在了边境地带，为了改变整个世界他们默默地进行着自己的努力。获得拥有强大力量的圣剑"光明力量"的托马与希莉尔以及他们的同伴们驱使着强大的机动要塞吉奥弗特与两国对峙。为了得到圣剑力量的魔兽、两国之间阴谋的黑暗，围绕着圣剑的冒险与战斗，现在拉开了帷幕。

托马 TOMA CV：朴璐美

本作的主人公之一，是一个在大自然中成长起来的野性男儿，虽然有点傻傻的，但性格热血率直，正义感超强，在面对敌人时，往往不经考虑就开始行动，有些单细胞。因为偶然的机会得到了圣剑"光明力量"，从而成为了要塞吉奥弗特的领主。

▲托马的古下发出了奇怪的光芒，这难道是他得到圣剑"光明力量"时的情景吗？

◀野猪！野猪！乖乖地当我的晚餐吧！等等！貌似后面有一群！算了，走为上策！

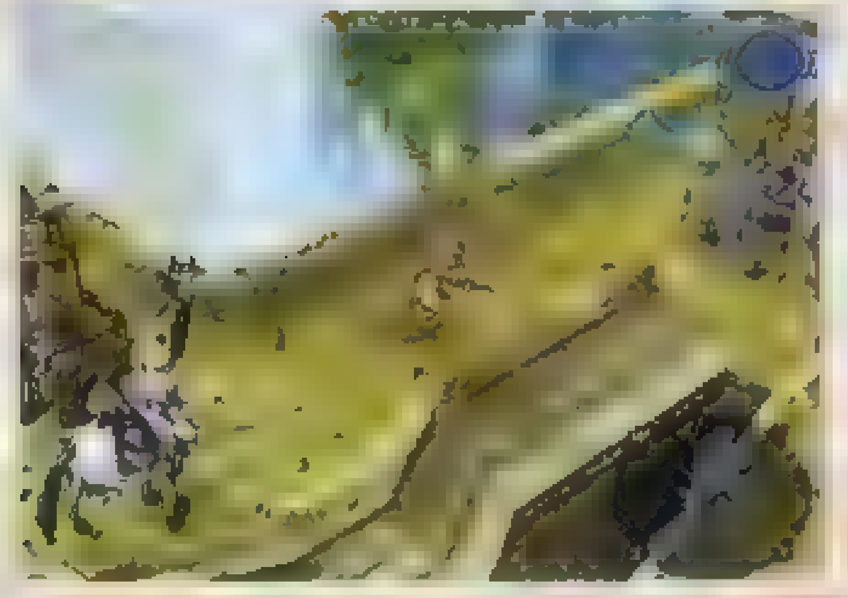
©SEGA

▲不仅是巨大的敌人，还有与敌军炮台的战斗，当然，最让人感兴趣的就是这些炮台采用怎样的攻击方式来攻击我们了。

◀本作中要塞的面积极大，看来要塞系统将会在游戏中占很大的比例，虽然现在公布的情报不多，但相信以后关于要塞的介绍一定不会少。

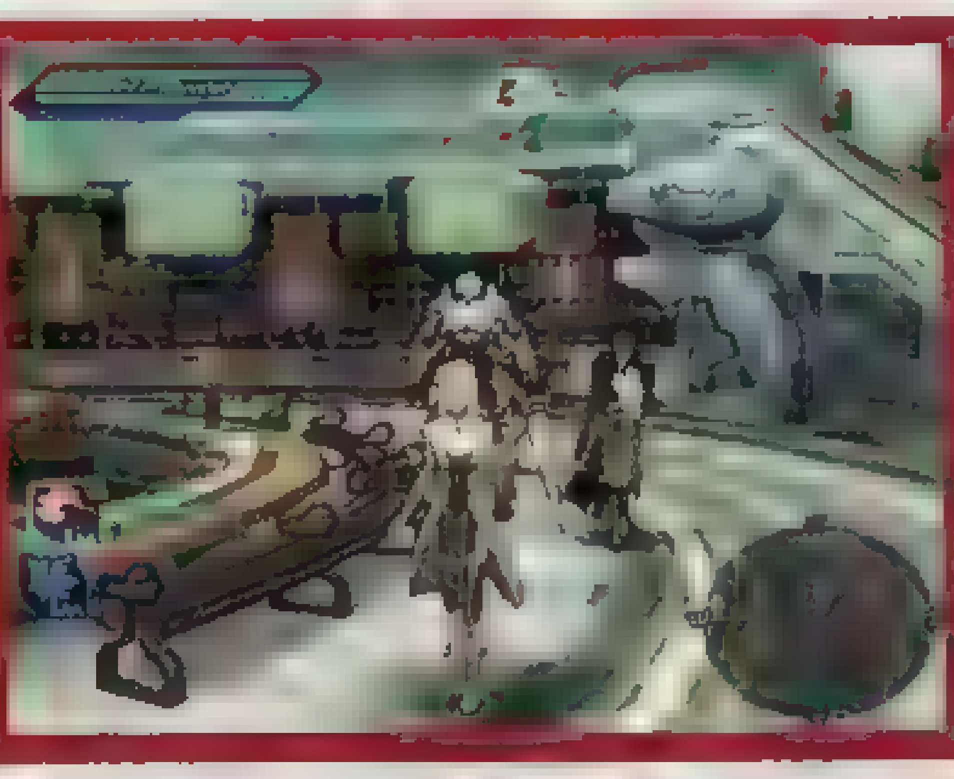
希莉尔 CYRIL CV：桑岛法子

游戏另一位主人公，出身诺恩瓦尔德帝国，喜欢研究历史和魔法的少女。与托马一样，她也在寻找圣剑“光明力量”。她平时不怎么把感情表现在外面，对人也比较冷淡，但这只是因为她不擅长与人交往而已。其实她是个温柔、善良的女孩。



基于前作强化的战斗系统

《光明力量 EXA》与前作《新光明力量》一样采用玩家操纵角色，两名同伴AI控制的形式。武器有单手剑、双手剑、魔法书和弩4种，根据情况可以更换装备。



要塞系统

本作中系列经典的“本阵系统”变为了“要塞系统”。原来的本阵系统中玩家可以在本阵中进行队伍变成等行动，而本作中除了编队还有其他要素，比如要塞具有成长系统，角色也可以在要塞中培养等。

◀这是要塞的内部，可以看到类似商店柜台的设施

制作人访谈 直击《EXA》的真实！

SEGA・NE 研究开发部/经理

下里阳一

《新光明力量》制作人，本作中依旧继续担任总指挥一职。

——这次发表的《光明力量 EXA》(以下简称《EXA》)在系列中占据的是一个什么样的位置呢？

下里阳一(以下简称下里) 在整个系列中，本作是延续了2005年3月发售的《新光明力量》(以下简称《NEO》)的一款作品，它继承了前作广受好评的战斗系统和育成系统，并且加入新的要素。

——所谓新要素有哪些呢？

下里 《EXA》里的新要素总的来说有两个，一个是要塞系统，这是由“《光明》系列”的“本阵系统”所发展出来的一个概念，玩家可以在要塞内培育角色，还能强化要塞自身。

——强化要塞自身？

下里 对，最初阶段要塞呈最小规模的状态，但随着故事的进程，玩家得到的相应道具，要塞的规模会越来越大。可以增设一些营业设施，而设施的规模和数量也会随着流程而增多，比如培育角色的图书馆，还能给每个角色建一个单独的房间等，也就是说要塞是为了让玩家更愉快地培育角色而存在的。

——那另一个新要素是什么呢？

下里 正如现在我们所公开的，《EXA》中存在着两名主人公，《NEO》里只有一个主人公，要培养的也就是他一个人，但是在《EXA》中玩家需要培育两名主人公。当然，这两名主人公在故事上肯定有所关联，而在系统上也有与他们相关的重要要素。

——那是以什么样的形式与系统相关的呢？

下里 这是与要塞系统相联的，事实上要塞是会发生防御战的，托马和希莉尔两名主人公是分别出去冒险的，所以当一个人出去冒险的时候，另一个就会留在要塞里进行防守的调配。这样一来，当敌军开始进攻要塞的时候留在要塞中的角色就会参加防守战，当然，哪些角色留在要塞里就看玩家自己的喜好了。考虑防御战来编成部队，这会让本作的战略要素变得相当有趣。

——那么对故事有什么影响呢？

下里 那还无可奉告。但两个主人公的设定肯定有其含义，《EXA》里“光明力量＝圣剑”，由于受其影响托马与希莉尔卷入了整个世界的战乱之中。

——看来故事非常宏大啊。

下里 是的。另外，在主人公的设定上托马与《NEO》的主人公一样，属于热血少年，而且还有些傻乎乎的。但是虽然他看上去有些冒失，不过在遇到事情的时候还是会考虑很多问题的。希莉尔是一个历史学者，属于优等生的类型，所以对于托马还是有一些成见的，还有些瞧不起他，但就是这样两个成长环境完全不同的人要在一起作战，这难道不是件有趣的事情么？

SUMMON NIGHT 4
サモンナイト

文 雨滴

召唤之夜4 | Banpresto | S·RPG
PS2 | サモンナイト4 | 预定2006年11月 | 日版
对应周边未定

“《召唤之夜》系列”一直以清新的画风和新颖的系统被玩家们称道，在距离上一个正统续作发售的3年之后，Banpresto终于公布系列最新作《召唤之夜4》。究竟这部正统续作与我们之前接触的系列作品有什么区别和特点呢？这里就为大家揭开它的神秘面纱，让我们一起目睹它的风采吧。

STORY LINE

遥远的异世界“琳巴姆”，是一个聚集着各种各样灵魂的地方，在这个世界上一共存在着三个强大的王国。在其中一个名为“帝国”的王国里，帝国北边作为旅途中转站的小城特利尤，有一个少年在那里孤独地经营一个小小的旅店。他希望能够通过辛勤的劳动来充实自己的人生。

但是，就在他为修炼厨艺而努力的时候，少年在城外的山丘上看到了一颗流星，于是命运之轮就此开始转动，在他的身边忽然出现了各种各样的谜团。而当少年使用幼时父亲传授的剑术保护了同伴以后，他被卷入了无休止的争斗之中……

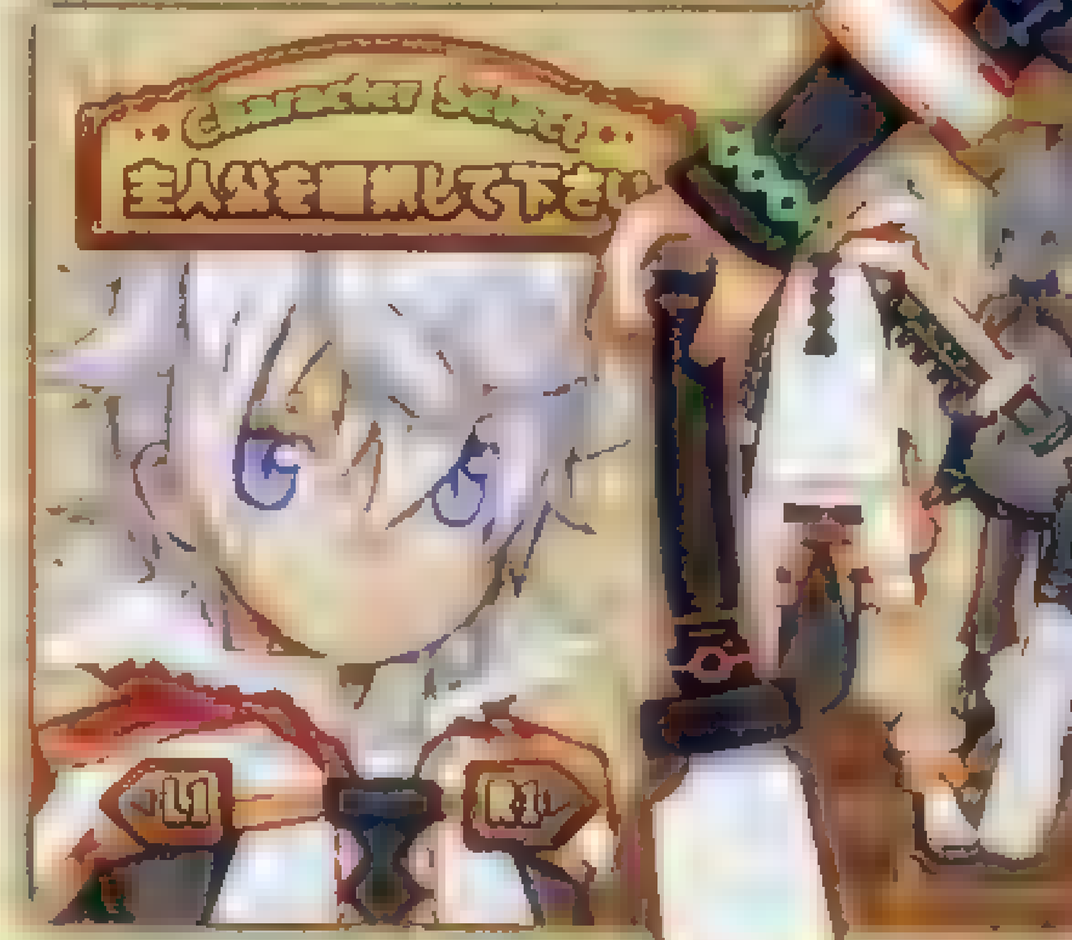
召唤之旅 即将开始！

旅店老板参上

除了可以选择男女两位主角外，《召唤之夜》的主角们似乎一直延续一个传统的职业系统，从最初的“现代学生”，到2代主角的“召唤师”，再到3代的“家庭教师”，每一作主角似乎都和学校脱不了干系。本以为4代的主角终于可以晋升成为“校长”职业了，结果当作品真正公布后，我们才了解到这一作的主角当上了旅店老板。主角的父亲在他(她)很小的时候就丢下自己的孩子独自外出旅行，在父亲离开之前强迫他(她)学习了基本的剑术和格斗方法。虽然主角很痛恨自己的父亲，但正因为这样，在灾难来临的时候他(她)才得已保护了自己的亲人。究竟父亲当初离开是不是有什么苦衷呢？抱着这样的想法，主角展开了属于自己的冒险。

菲儿

主人公·女



主人公·男

雷

www.pru...ok.cn

华丽的战斗画面

▲召唤兽华丽的动画表演，极具魄力！只是不知道攻击力如何……

在本作中，无论是普通的战斗画面，还是召唤兽出现的部分，都会通过3D技术以2D的形式来表现。而且当召唤兽使用技能的时候还会出现动画哦！

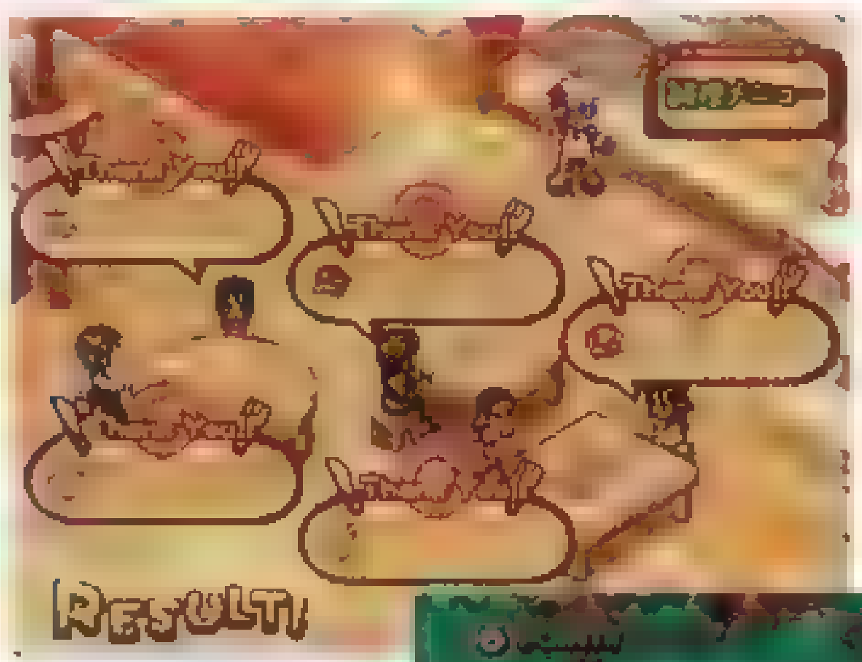
大受好评的夜会话

作为“《召唤之夜》系列”的受好评的“夜会话”系统，本作依然得已保留，只要在夜晚与所选择的角色进行对话的话，就能够提升他们的好感度，当好感度高的话，还能够达成与该角色的友情结局。为了自己喜欢的角色，努力在夜晚的时候与他们对话吧！

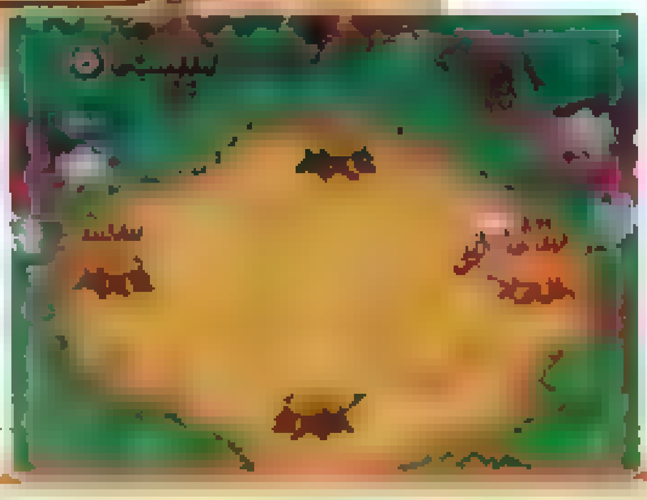
▲从公布的画面来看，本作的同伴数量不少啊！

迷你游戏——料理制作

既然主角是经营旅店的，自然少不了制作料理啦。本作专门准备了制作料理的迷你游戏，为各个顾客提供符合他们胃口的美食，是身为旅店主人最基本的技能哦！



◀为点餐的客人准备正确的食物，你能办到吗？



▶ 迷你游戏“劈木头”。在为料理准备柴火吗？

命运之旅的同伴

稳重的弟弟

鲁西安

乐观的姐姐

莉歇尔

流星中诞生的命运之子

龙之子

www.plumbook.com

ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード

WILD ARMS the Vth Vangurd

不知不觉《荒野兵器》(以下简称《WA》)这个系列也已经有10年的历史了，今年作为“《荒野兵器》系列”的十周年，SCE顺势推出了这款具有特殊意义的作品。本作标题中“Vangurd”的含义是“先驱”，而它也继承了《WA4》颇受好评的动作要素和战斗系统，看来“集大成”将会是本作的最大特色。

文 邪魔天使

荒野兵器5	SCEJ	RPG
PS2 WILD ARMS the Vth Vangurd	预定2006年冬	日版
对应周边未定		

新的口哨声响彻在荒野的世界！

以巨像兵猎人为目标的少年

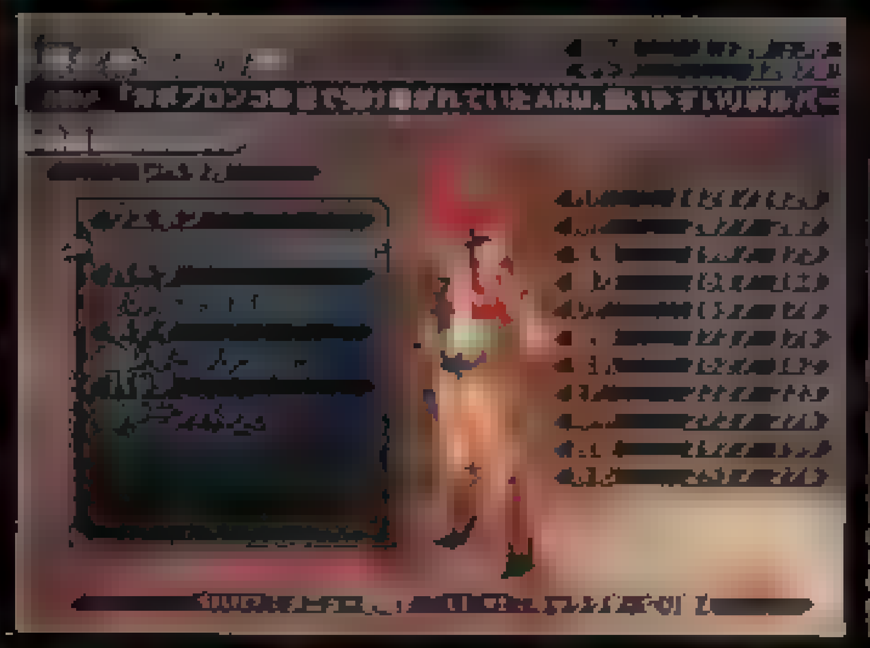
▲以挖掘者为目标的迪恩其武器居然是……铲子？这样的设定真够劲爆的。

OPENING

这是遍布荒野的异世界珐尔盖亚，梦想成为“巨像兵猎人”的少年迪恩与他青梅竹马的好友瑞贝卡目睹一个巨大的巨像兵从天而降，在巨像兵掉落的地方，两人看到一个失去记忆的女性躺在巨像兵的左腕。偶然相遇的三人在这广阔的荒野开始了自己的冒险……

▲本作的主人公迪恩，比《WA4》的主人公杰德看上去年纪要大一些。

本作的主人公，开朗、正义感很强的少年。在边境的小村悠闲地生活着，强烈憧憬成为一名挖掘古代文明巨像兵的巨像兵猎人(挖掘者)，但是他对细致的作业极为不擅长，所以经常被青梅竹马的瑞贝卡挖苦。



ARM醒目！

女主角瑞贝卡所持的武器是系列我们熟悉的ARM，在每一作中ARM的具体含义都有所不同，在本作中它与主人公们到底有什么关系呢？

CV：下野宏

年龄：16岁

种族：人类

身高：160cm

迪恩・斯塔克

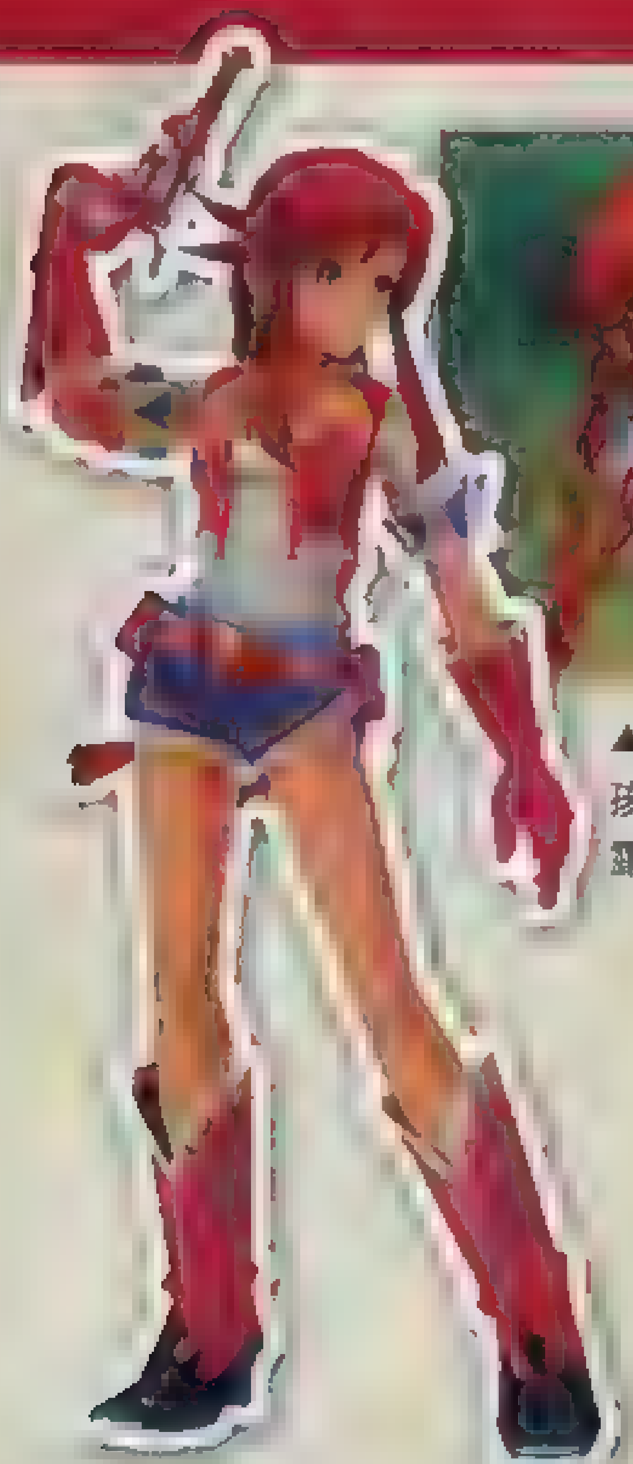
动作要素满点的迷宫探索

《WA5》的画面在前作的基础上再次进行了强化，而迷宫也是如此。在本作的迷宫中依旧有许多陷阱和机关等着玩家，而跳跃和滑铲这些前作的动作要素本作同样有，看来“动作”仍然是本作解谜的核心。

被绿色包围的山间小路

四周充满了葱郁的绿色，街道也有人工的痕迹，看来以前曾有人到过这里。

©Sony Computer Entertainment Inc.



▲瑞贝卡虽然是个很强势的女孩，但面对一些怪事情时就会露出不自然的神情。

擅长射击值得信赖的伙伴

迪恩青梅竹马的好友，是个很强势的女孩子，与冒冒失失的迪恩不同，瑞贝卡面临任何情况都能很冷静地去分析当前的情况，再采取行动。为了那些生病的小孩，她可以不顾自己的安慰去帮助他们。虽然喜欢迪恩，但总是不承认。

CV：水树奈奈
年龄：15岁　种族：人类
身高：152cm

瑞贝卡·斯特莱桑德

继承《WA4》战斗要素的战斗系统

本作的战斗在一个被若干六边形分开的场景上进行，每个角色的移动、攻击、回复都是以一个六边形格子为一个单位的，行动顺序由"反应"这个数值决定，而攻击的射程距离也有不同的设置，因此本作的战略性可谓相当高。在采用《WA4》的战斗系统的基础上本作在招式的演出效果上有许多强化，一个小小的细节都没有放过。

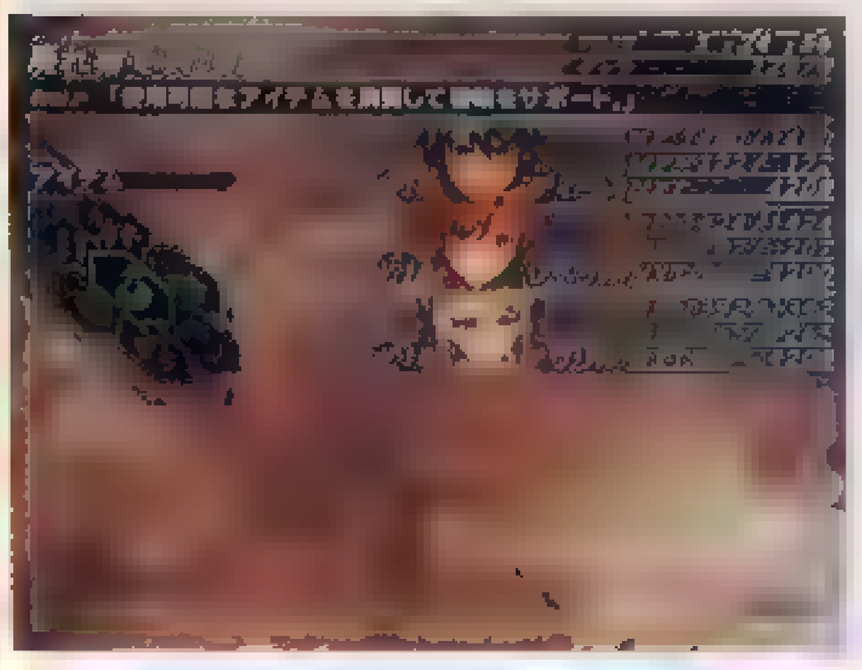
一目了然的敌人HP
怪物的所剩HP用一条橘红色的血条来表示，非常方便玩家决定优先打倒哪些敌人。

行动顺序显示
画面最上方显示所有角色，包括敌人和我方人员的行动顺序，行动顺序由各个角色的"反应值"决定，注意这一点取得先手就容易多了。

能量等级
受到敌人攻击、攻击敌人都能蓄FP(能量点)，当蓄了一定量之后就可以使用特殊攻击，但是每次战斗都会从0开始重新蓄，这是系列的传统。

Check Point 战斗队伍由三名队员组成！

与前作4人编成的队伍不同，本作的编队人数回到了初代的3人，队伍中每个角色担任的职责一下子就多了起来，从另一个侧面反应出本作的战斗一定非常激烈。



◀参加战斗的人员为3人，但从这个状态界面我们可以看出，在这3名角色的下面还有空位，完全可以再放下3名角色，难道还有其他的同伴？

Check Point 把握HEX系统的特性！

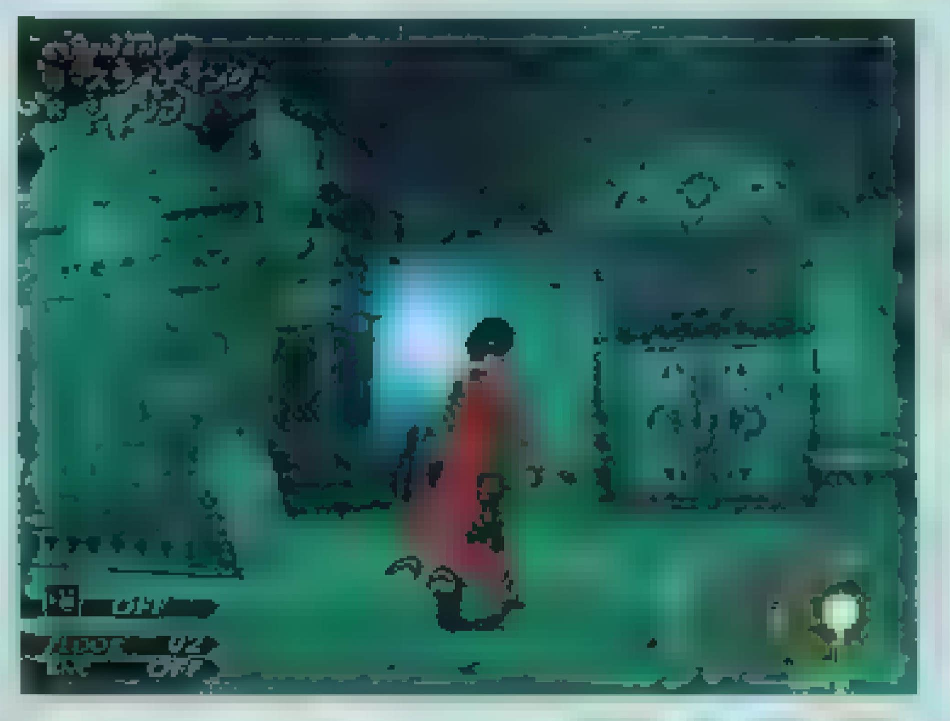
HEX战斗系统(即六边形战斗系统)延自于《WA4》，除了刚才所说的规则，还有"敌我双方不能同时在一个格子上"、"随机出现带有属性的六边形，站在该六边形上的角色属性会发生变化"等，因此我们可以采取将一个敌人围在边上、在相反属性的格子上进行攻击等手段有效地打击敌人。

▶敌人站在一个带有属性的格子里，如果此时找到相反属性的格子，那就站过去进行攻击吧。

利用相反属性进行攻击！

阿维莉尔·梵弗露尔

躺在巨像兵手臂中的神秘女性，与巨像兵一起降落的同时也失去了记忆，只知道自己的名字和"乔尼阿普尔希德(Jonny apple seed)"这个词。但她对迪恩却有一种似曾相识和心痛的想法，所以像一只小狗一样跟着他。

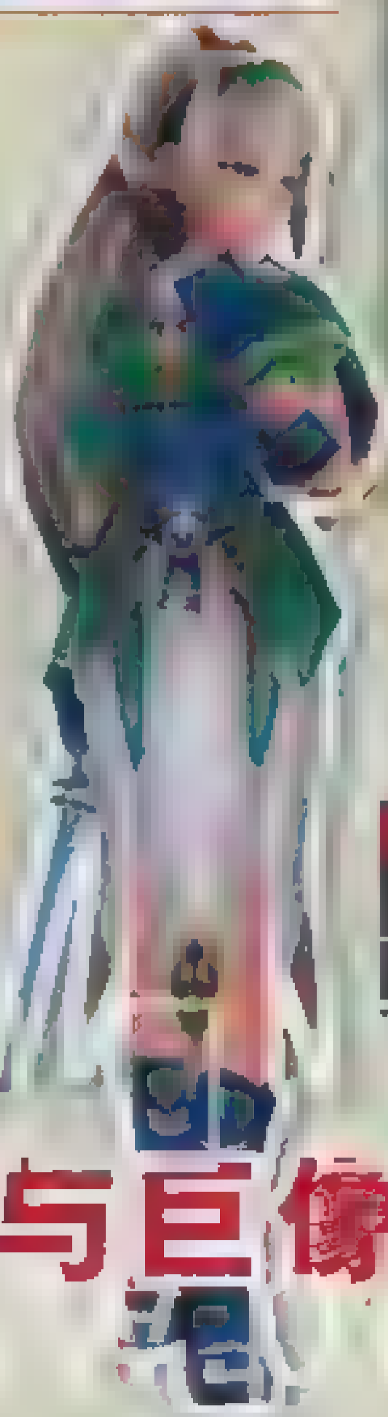


巨大的机械迷宫

这个迷宫所有东西都是用机械制造的，充满了金属感，看来不论是机关、电梯都要用特殊的方法才能打开或使用，另外这里还有激光。

拥有深层含义的广阔遗迹

由石头建造的幽暗地域，这里的面积很大，三种颜色的浮游石以及发光的地板，看来这里的机关不少。

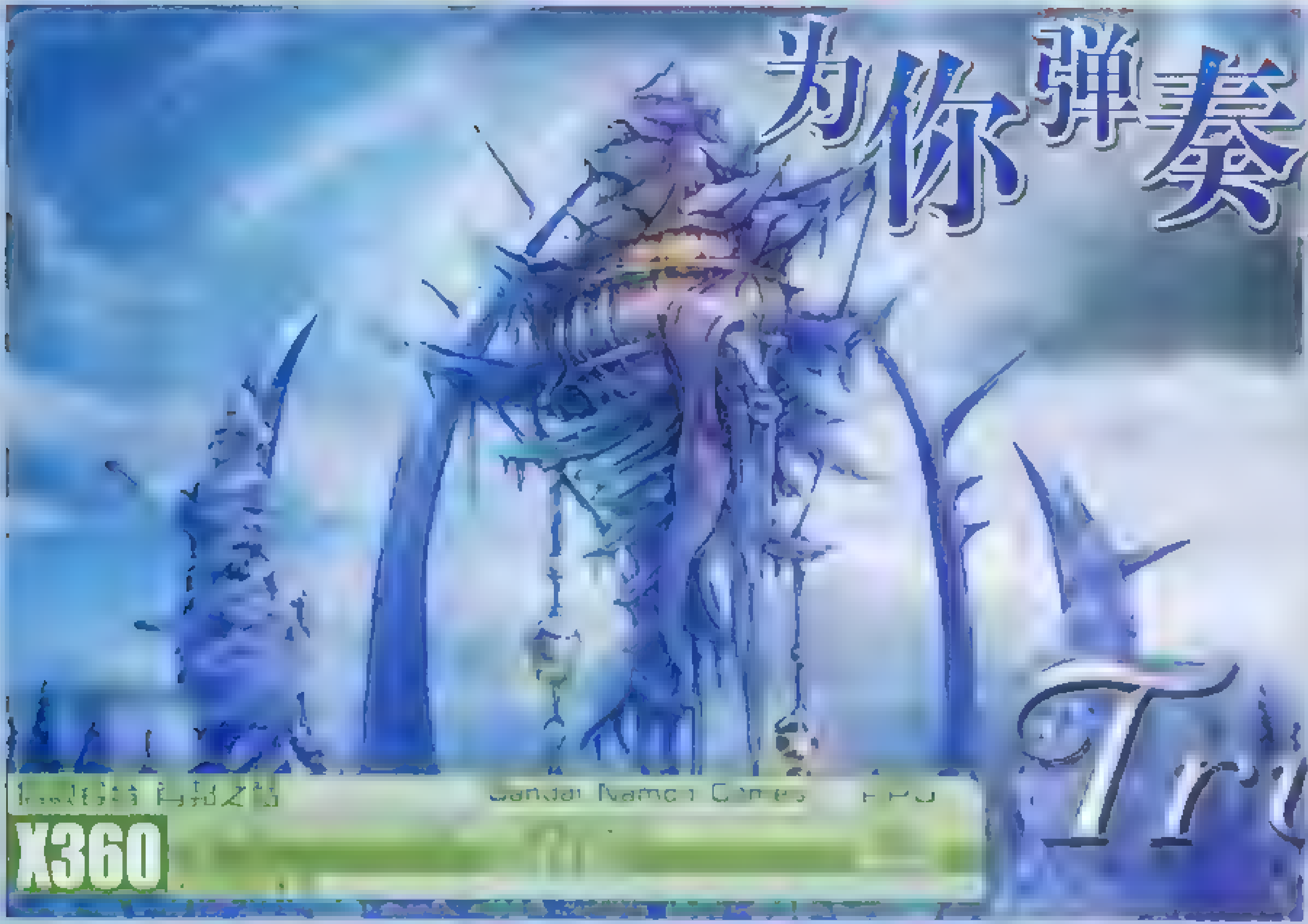


▲阿维莉尔看上去比较柔弱，而且也许是因为丧失了记忆，所以看上去有些奇怪。

CV：伊藤静
年龄：20岁左右　种族：不明
身高：163cm

与巨像兵一起降临的女性

为你弹奏生命的乐曲



如果以音乐家为原型制作一款游戏，除了MUG外，还能作什么？NBGI告诉我们，他们能够以历史上著名"钢琴诗人"肖邦为线索，制作出一款充满奇幻色彩的RPG。NBGI登陆X360的新作《信赖铃音 肖邦之梦》将为我们讲述弥留之际这位伟大的钢琴家在梦之世界的历险故事。与所有的RPG一样，本作也有充满奇幻色彩的设定，虽然能够使用魔法的肖邦让人匪夷所思，但是具体操作起来的话，大家一定会觉得十分新奇吧？

文 雨滴

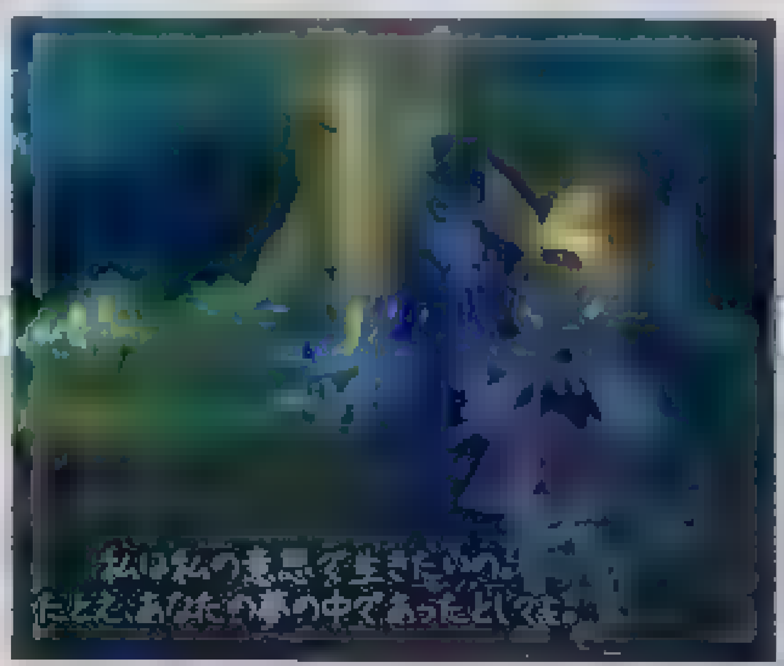
Trusty Bell ～ショパンの夢～

Story

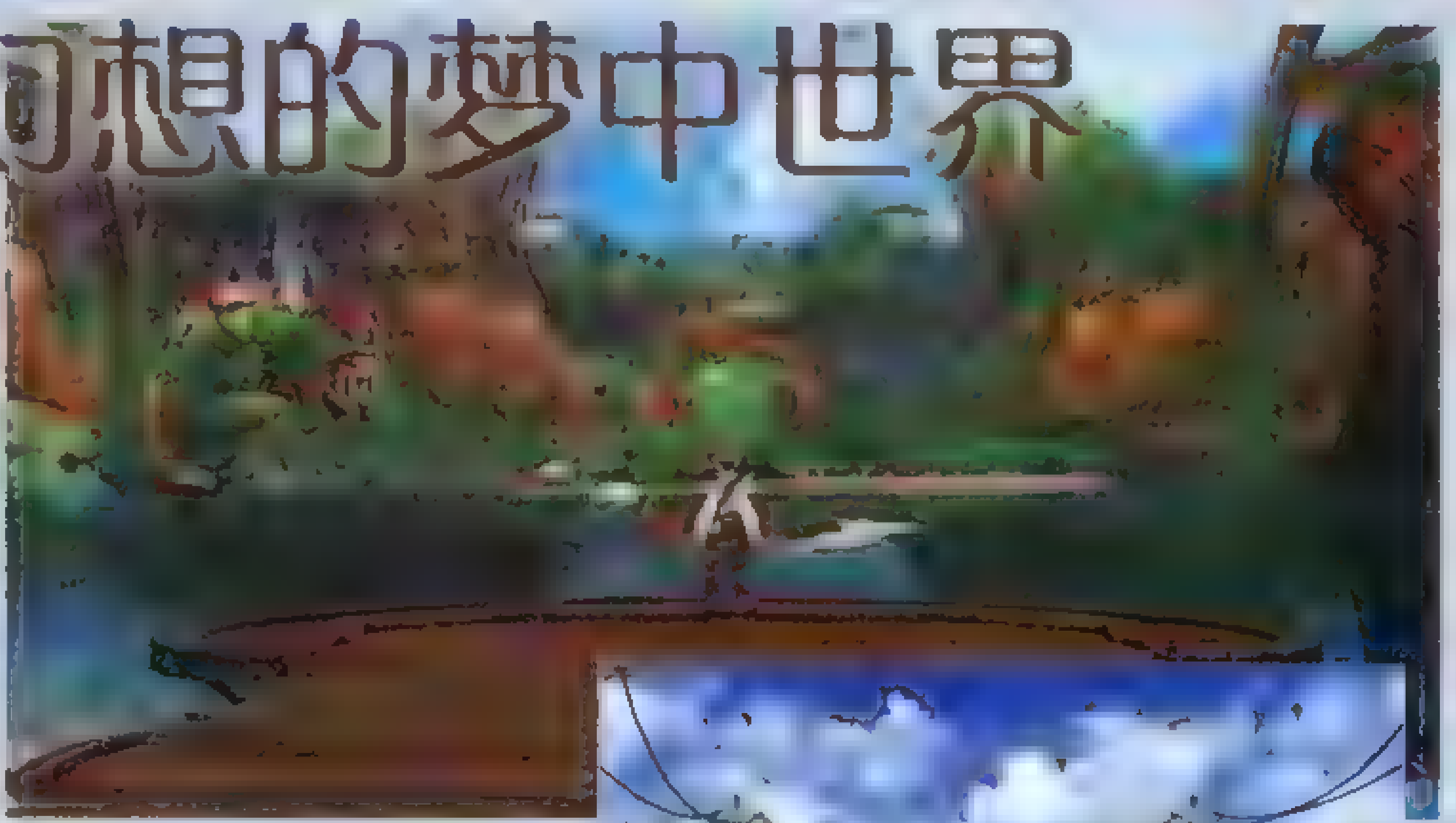
1849年10月17日深夜，位于法国巴黎市中心旺多姆广场12号公寓内，"钢琴诗人"肖邦正在病床上忍受着病痛的折磨。在他弥留之际，肖邦的意识离开了现世，进入了一个如童话般不可思议的奇幻世界……在这个世界里，人们如在现世一般生活着，他们有喜怒哀乐，也有生老病死。但这里惟一与现世不同的，只有一点——

如果来者是带着重病到达这个世界的话，作为病痛的副作用，他将拥有常人无法具备的奇幻魔力。于是在现世里被病痛所折磨的肖邦，在这个世界里就具有了使用魔法的能力。但过分奇特的遭遇，让肖邦觉得这只是自己重病之下产生的幻觉而已，他依旧过着充满绝望的生活……

改变肖邦这种消极态度的，是一个名叫"波尔卡"的少女，虽然她与肖邦一样身患重症，却依然积极地面对这个世界。在这个世界里，每个人的心中都有一颗被称为"特拉迪斯"的信赖宝石，宝石会根据每个人心灵的纯洁程度发出光芒，虽然波尔卡心中的信赖宝石散发出让人眩目的光芒，但她需要面对的是即将死亡的残酷未来。这个时候，一个名叫"阿尔格雷德"的少年出现在了波尔卡面前，为了拯救这个没有未来的少女，阿尔格雷德与波尔卡一起向宿命发起了挑战……

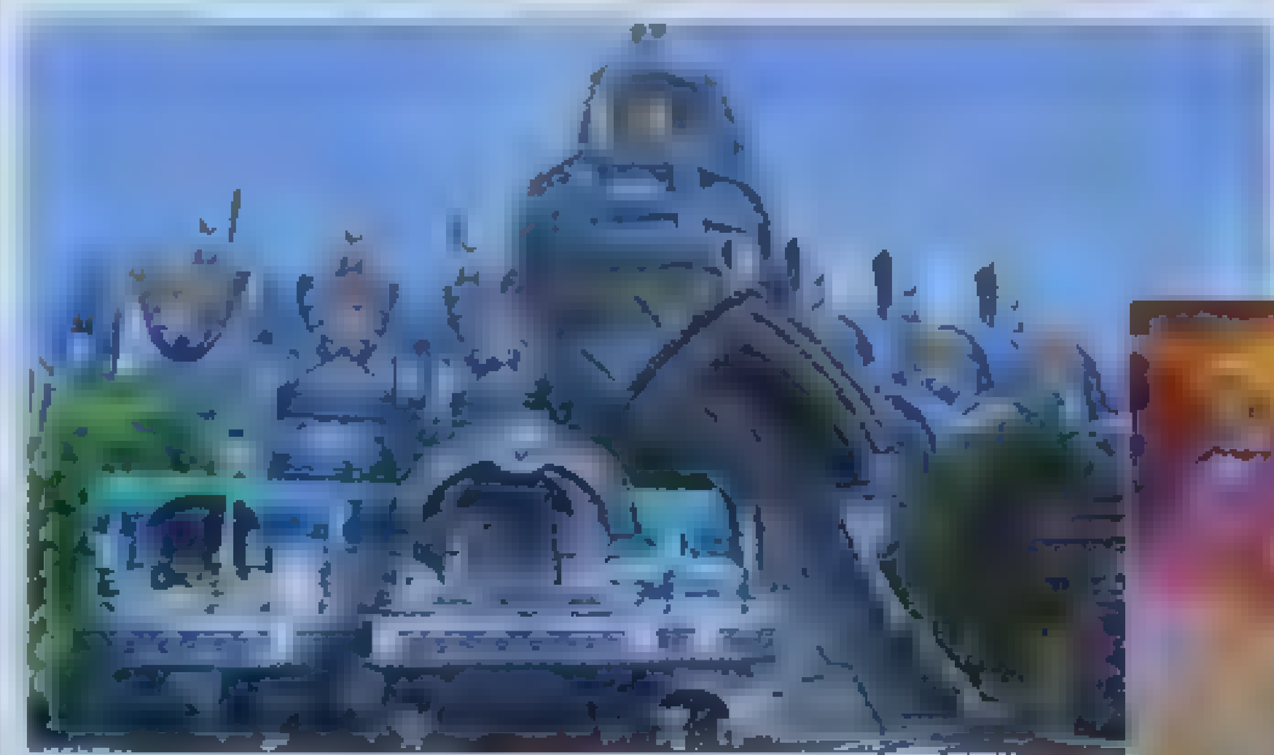


充满幻想的梦中世界

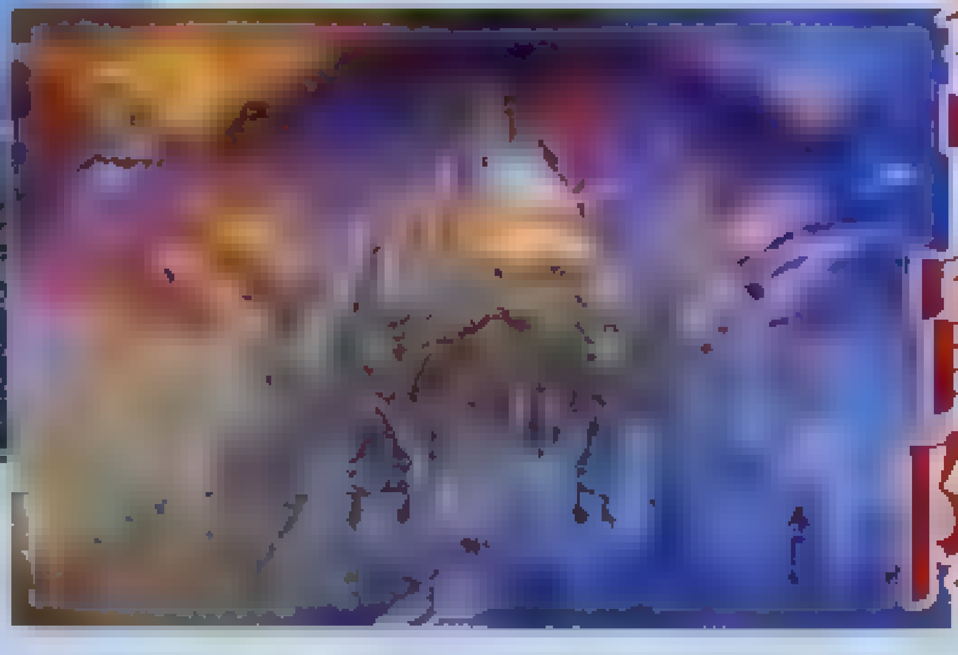


本作除了采用真实历史人物演绎外，最引人注目的应该是梦之世界了。与现实中的巴黎所不同的是，肖邦的梦之世界集合了"玄幻"和"高雅"两种截然不同的风格，华丽而充满奇幻风格的背景让人感觉身处在一个不可思议的世界之中。

在奇幻的梦之世界中冒险



▲在梦之世界中，有着类似于礼拜堂的建筑，在玄妙的构造当中充满了一种神圣庄严的氛围，梦之世界中的人们就在这样的环境中一直生活着。



豪华的音乐阵容

既然是以肖邦为题材，"音乐"是《信赖铃音 肖邦之梦》一个极为重要的元素，为此不仅游戏中多处采用了肖邦的钢琴曲，乐曲的演奏者更是请到肖邦钢琴大赛大奖得主斯坦尼斯拉夫·布宁来演绎。而游戏的配乐制作则由负责过《女神侧身像》和《星之海洋》的著名音乐人樱庭统担任，游戏中出现的旁白部分也请到了日本著名演员森本治行负责。如此强大的阵容，还有什么可怀疑的呢？

©2006 NBGI

Allegretto

阿尔格雷德

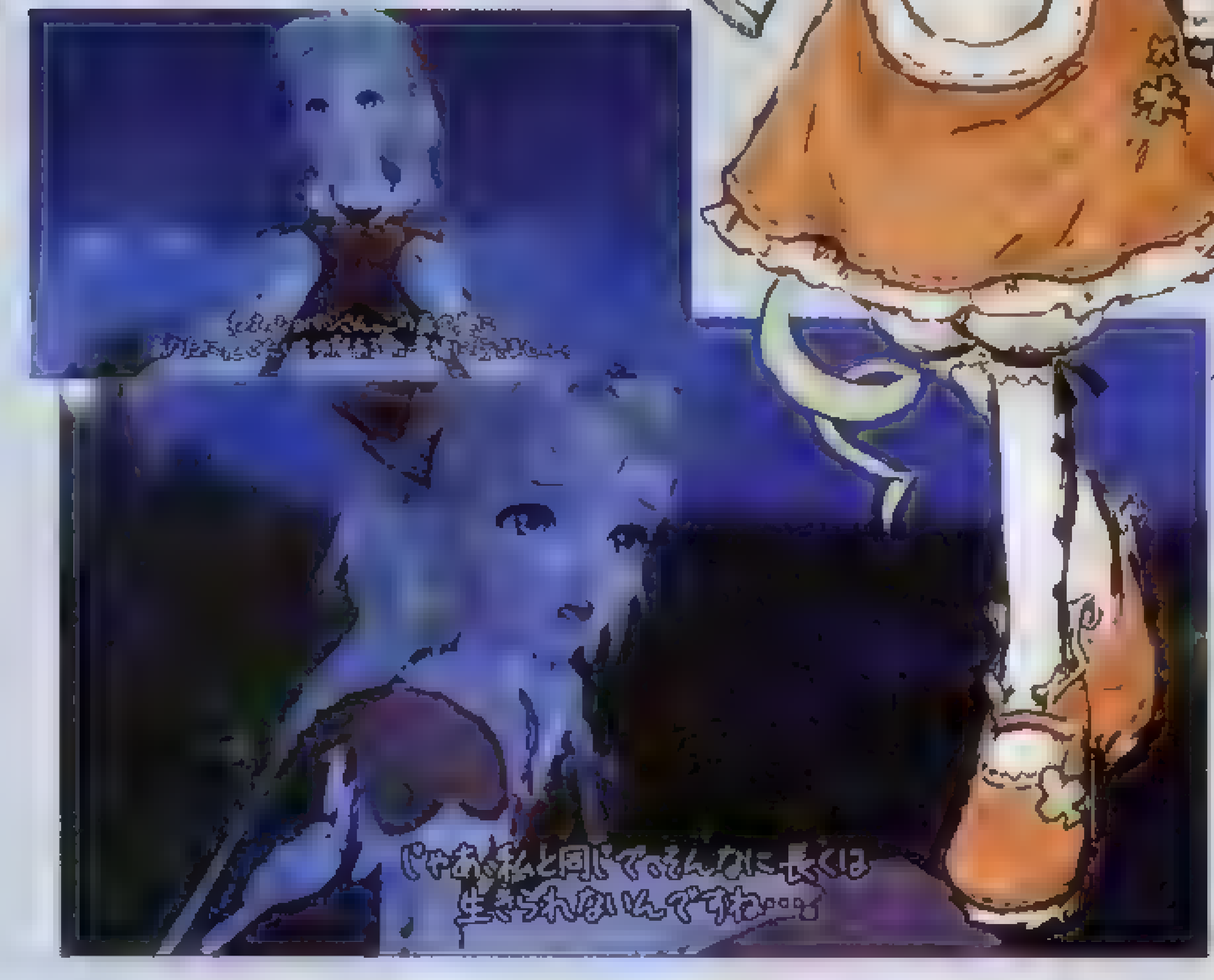
年龄	16岁	武器	剑

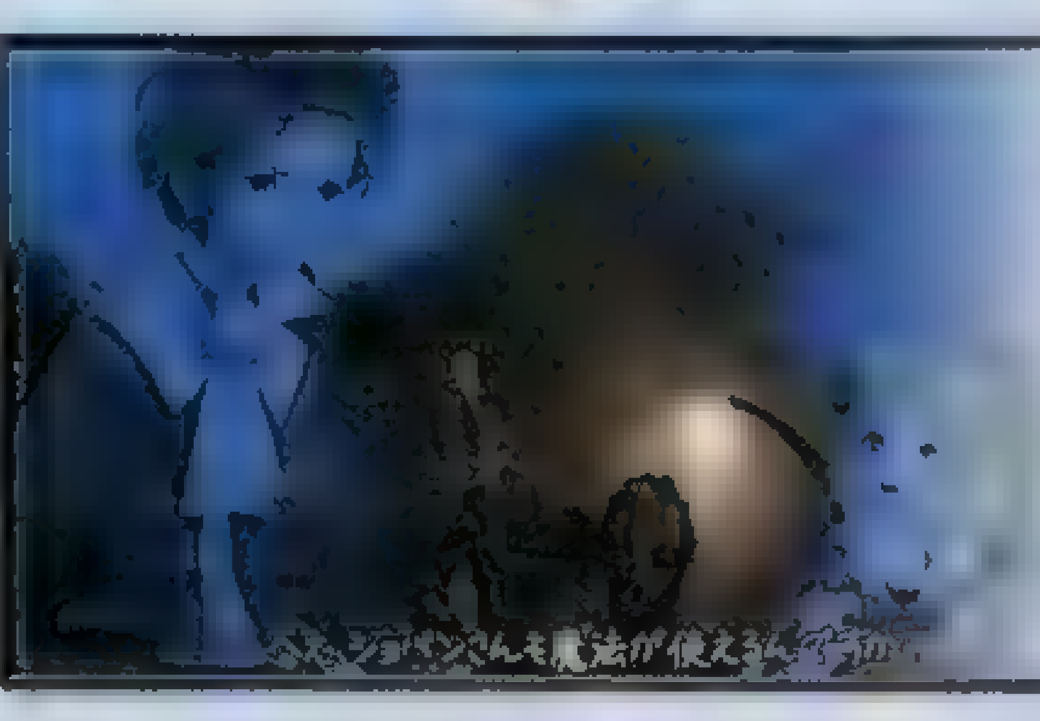
在利塔露丹特港町活动的小偷，但阿尔格雷德这样做的理由是为了获取钱财向贫民区的孩子提供食物。即使知道自己做得不对，但阿尔格雷德却无法弃贫民区孩子们于不顾，虽然有时候行为比较粗暴，但却是一个具有正义感的少年。阿尔格雷德因为对贫富差距悬殊的世界感到不满而外出旅行，在途中遇到波尔卡后被其吸引，决定帮助她改变充满绝望的宿命。阿尔格雷德代表着音乐元素"快板"。

泰诺特村位于利塔露丹特港町附近的小山丘上，波尔卡和母亲一直居住在那里。波尔卡以贩卖从泰诺特村特产的花朵中抽取的"花封药"维持着生计。但最近"花封药"被政府承认的便宜药品"矿封药"所打压而滞销。波尔卡则因为拥有重症之人才能够拥有的魔法而不被村民们信任。在遇到肖邦以后，波尔卡想用仅剩不多的时间去帮助这个脆弱的男人。波尔卡代表着音乐中的"波尔卡舞曲"。

Pollka 波尔卡

年龄	14岁	武器	伞





肖邦

全名弗雷德里克·弗朗西斯克·肖邦，伟大的波兰音乐家，因为其创作的作品均为钢琴曲，又被人称为"钢琴诗人"。肖邦自幼便显示出其非凡的音乐天赋，他曾经在7岁时写出了《波兰舞曲》，不满20岁便已成为华沙公认的钢琴家和作曲家。但他的后半生正值波兰亡国，因此长期流亡在外。在流亡期间，肖邦创作了很多具有爱国主义思想的钢琴作品，如：《第一叙事曲》、《革命练习曲》等。1837年，他曾严辞拒绝沙俄授予他的"俄国皇帝陛下首席钢琴家"的职位。著名音乐家舒曼称肖邦的音乐像"藏在花丛中的一尊大炮。

战斗系统

因为《信赖铃音 肖邦之梦》的制作人是负责过"《传说》系列"的野口伸二，因此本作的战斗系统带有一些"《传说》系列"的影子。虽然本作以音乐为主题，但战斗仍十分强调"爽快感"，战斗系统方面野口伸二进行了大幅度的简化，玩家不仅能够依靠连击数发动组合攻击，满足特定条件后还能发动强力的必杀技。而且战斗时还能够根据战略位置操作占据有利地势的角色对敌人进行攻击。相信《信赖铃音 肖邦之梦》简单的操作和流畅的攻击一定会带给玩家惊喜。

这里只有爽快

▲满足一定条件后，就能发动强力的必杀技。

◀通常战斗时，画面下方系统会对各个按键进行提示，A键为普通攻击、B键为防御、X键为使用道具、Y键为发动必杀技。

▲在攻击敌人时，画面右上方会显示连击数。当连击数达到一定要求后，还能够追加特殊攻击。

圣女贞德	SCEJ/Level 5	S·RPG
PSP Jeanne d Arc	预定 2006 年冬	日版
	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

以《勇者斗恶龙8》以及《银河游侠》等RPG大作而被广大玩家所熟知的Level 5公司终于开始向S·RPG进军！首款作品就是将于PSP上推出的，以在英法百年战争中引领法国获得胜利的民族传奇英雄圣女贞德（Jeanne d'Arc）为题材的《圣女贞德》。游戏中玩家将扮演受到上天感召的农村少女贞德，为了拯救祖国挺身而战。本次将为大家介绍主要角色以及战斗系统，相信看了报道后每个拥有PSP的玩家都会开始关注这款游戏的。

文 十六夜

JEANNE D'ARC
ジャンヌ・ダルク

STORY

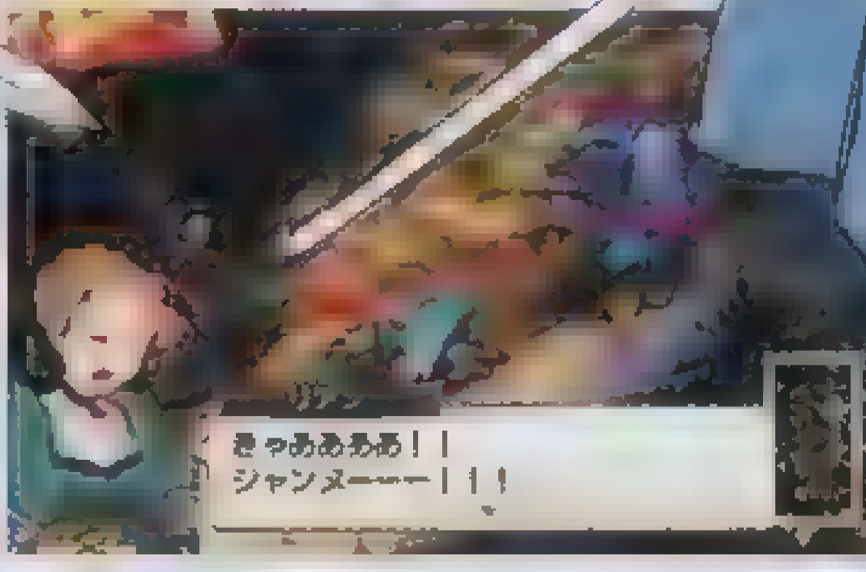
在遥远的过去，这个世界曾经历了一场被称为“死神战争”的大战。拥有强大黑暗力量的魔王率领他的死神大军发动了对人类的侵略，而人类也倾全力抵抗着如潮水般涌来的敌人，双方就这样一进一退僵持了很久。为了对抗魔王，人类选出了5位勇者并制造了5个拥有封印邪恶力量的腕轮，最终借助腕轮的力量成功将魔王与死神封印于神圣的宝珠之中。

“死神战争”、勇者以及腕轮以传说的形式一直在这个世界上流传。15世纪初，法国与英国由于领土问题而展开了旷日持久的百年战争。法国境内一个名叫栋雷米的小村庄（DOMREMY—LA—PUCELLE，法国孚日省西部香槟和洛林交界处）在准备举办欢乐的节庆祭典时，突然遭到了从未见过的魔物袭击。

而自幼便在这里生活的少女贞德在天之声的感召下，拿起了长剑将来袭的魔物全部击败了。与此同时，贞德的右腕上不知什么时候带上了一个神秘的腕轮，而这腕轮的形状与传说中勇者用来封印魔王的神圣腕轮一模一样。自此，贞德与同伴一起，在天之声的引导下展开了消灭魔物、抵御侵略的救国之旅。

罗杰原来是一名佣兵，直到两年前才来到了栋雷米村。当时正是贞德的父亲把流浪中的罗杰接回村庄，因此当贞德准备踏上征途的时候罗杰也义无反顾地拿起了自己的剑。

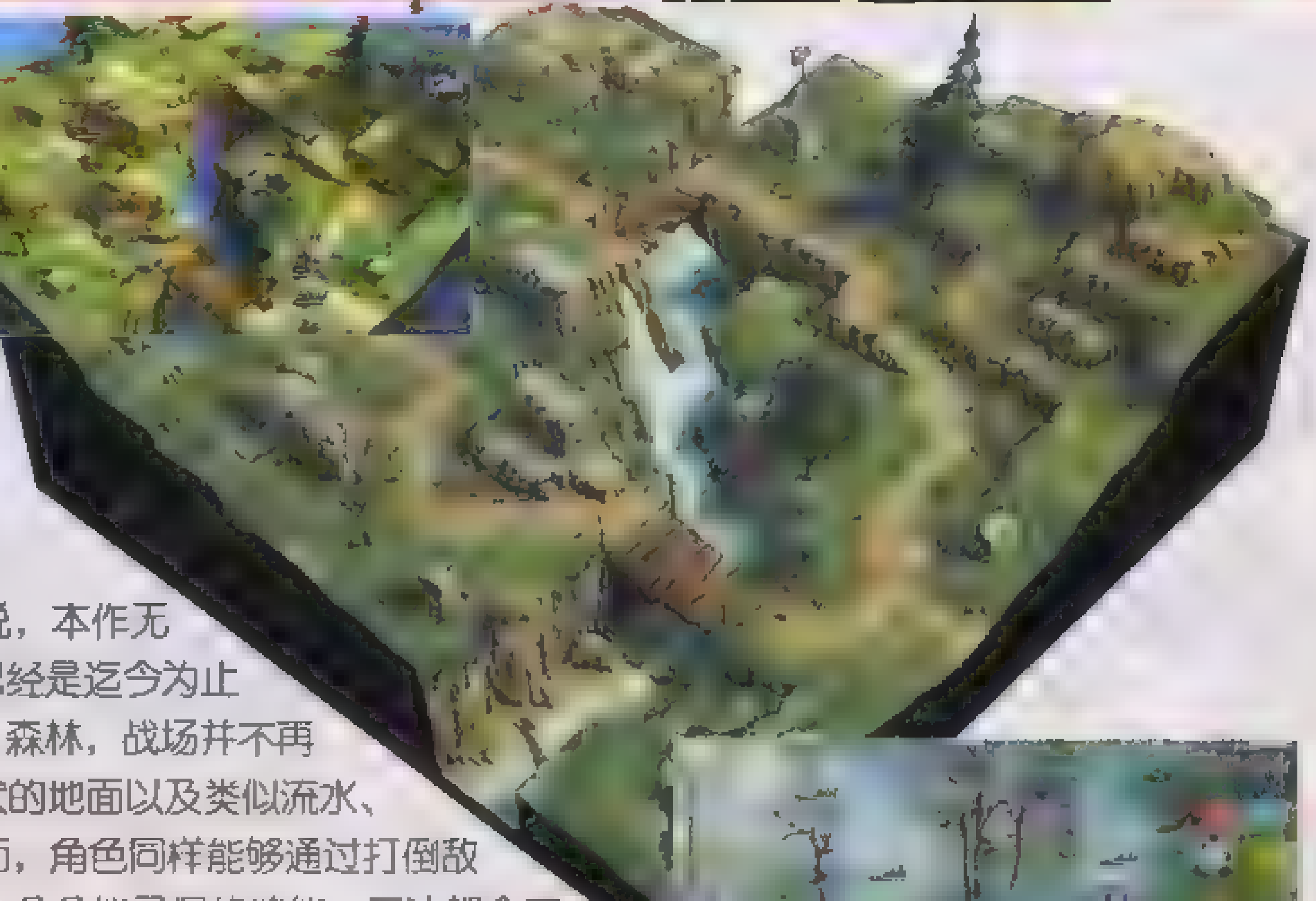
跟贞德一起在栋雷米村长大的女孩子，内向的她性格天真爱幻想，但有时也经常显得冒冒失失，喜欢自己做饼干。由于跟贞德年龄相差不多，所以从小两人就像亲生姐妹一样要好。



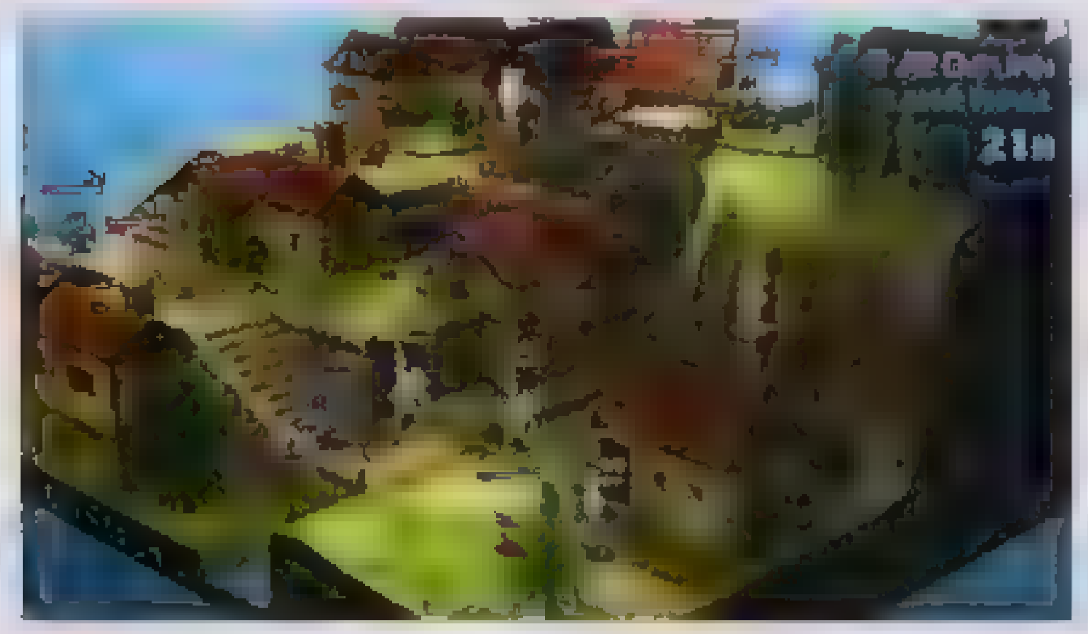
贞德出生在栋雷米村一个放羊人的家中。自幼她就是一名好胜、爱动的女孩子，拥有非凡的气质和坚定的意志，在村子里深受大家的喜爱。在一次保卫村庄的战斗中，贞德在天之声的感召下用手中的剑击退了魔物，同时更继承了传说中的神圣腕轮。从此之后便与同伴投身于拯救法国的战争中。

©Sony Computer Entertainment inc

战斗系统大公开！



本作是标准的S・RPG游戏，玩家将在各种不同环境与地形的关卡舞台中，与进犯的英军及魔物战斗，通过战斗的过程不断地成长、学习各种技能。每一场战斗玩家都要在固定的场景内满足胜利条件才能继续发展后面的剧情，而目前已知的任务类型包括敌全灭、守护指定目标以及规定时间内到达地图某一点，可以说是非常中规中矩的游戏。然而相信熟悉Level 5的玩家都已经心照不宣，因为这个公司总是会在看似平凡的地方给我们惊喜。

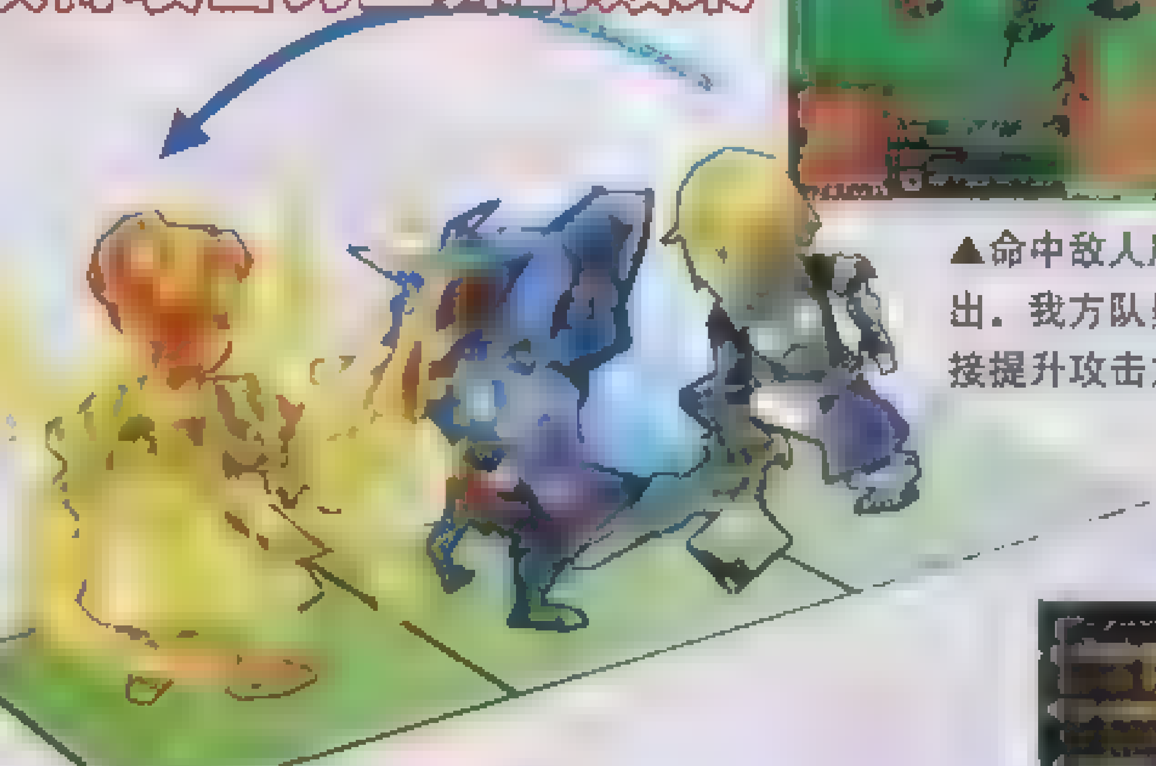


首先是游戏画面，不用多说，本作无论是战场地图还是战斗特效都已经是迄今为止掌机最优秀的了。城镇、郊外、森林，战场并不再是简单的方格图，而具有了起伏的地面以及类似流水、薄雾等动态效果。战斗系统方面，角色同样能够通过打倒敌人获得经验值来升级，并且每个角色能习得的技能、魔法都会不同。另外，本作还拥有两个特色鲜明的系统，分别是Buining Site和Connection Guard，下面就为大家做详细介绍。

Buining Site

辅助玩家进行攻击的系统。游戏中当我方角色发动攻击并成功命中敌人时，会有类似能量一样的金色光芒从敌人的体内飞出，这些被打出来的能量会散落在敌人周围的某个区域内，并持续存在一定时间。这时如果这一区域内有我方角色，那么能量就会直接被该角色吸收并转化为攻击力用以增强下一次攻击的伤害值；即使区域内无人，只要在一定时间内我方角色进入就能同样获得能量并提高攻击力。

有同伴的情况下，直接获得攻击力上升的效果



▲命中敌人后，金色能量飞出。我方队员获得后能够直接提升攻击力。

即使区域内没有同伴，能量也能持续存在一定时间

◀ 命中敌人后，能量飞到了无人的区域。这时只要在能量消失前进入这一区域同样能够提升攻击力。

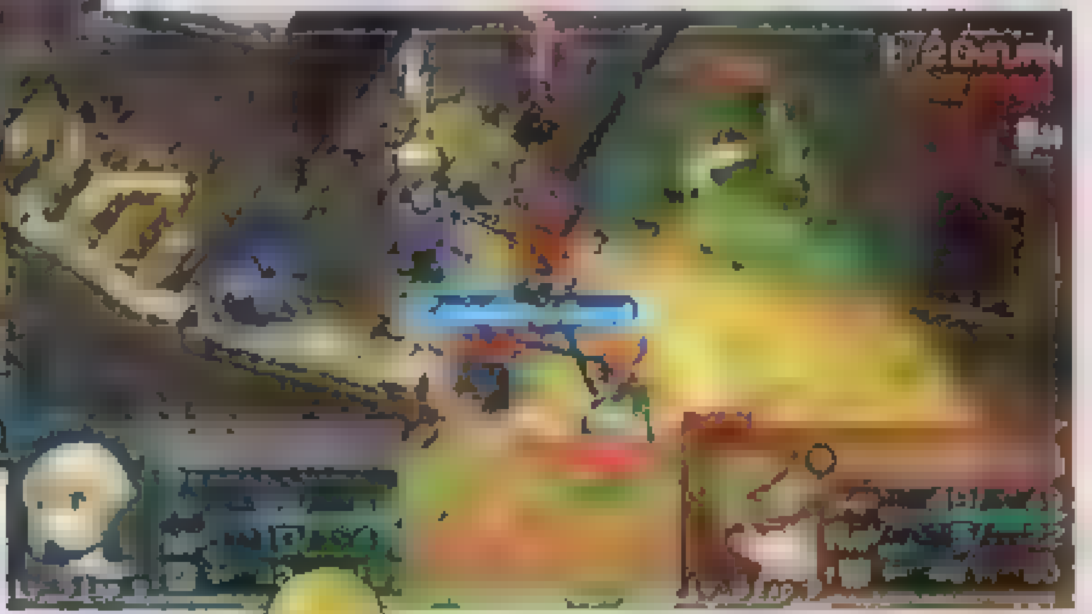
利用Buining Site让局面更加有利于玩家！

贞德的左右手，在担任贞德军副官的同时更是一名优秀的骑士。非常理解身挑重担的贞德，经常为她出谋划策。性格冷静沉着的吉尔德雷虽然看上去让人难以接近，但他其实对待任何人都非常温和，因此也得到了众人的信任。

吉尔德雷
年龄 27岁
武器 枪
声 平田广明

Connection Guard

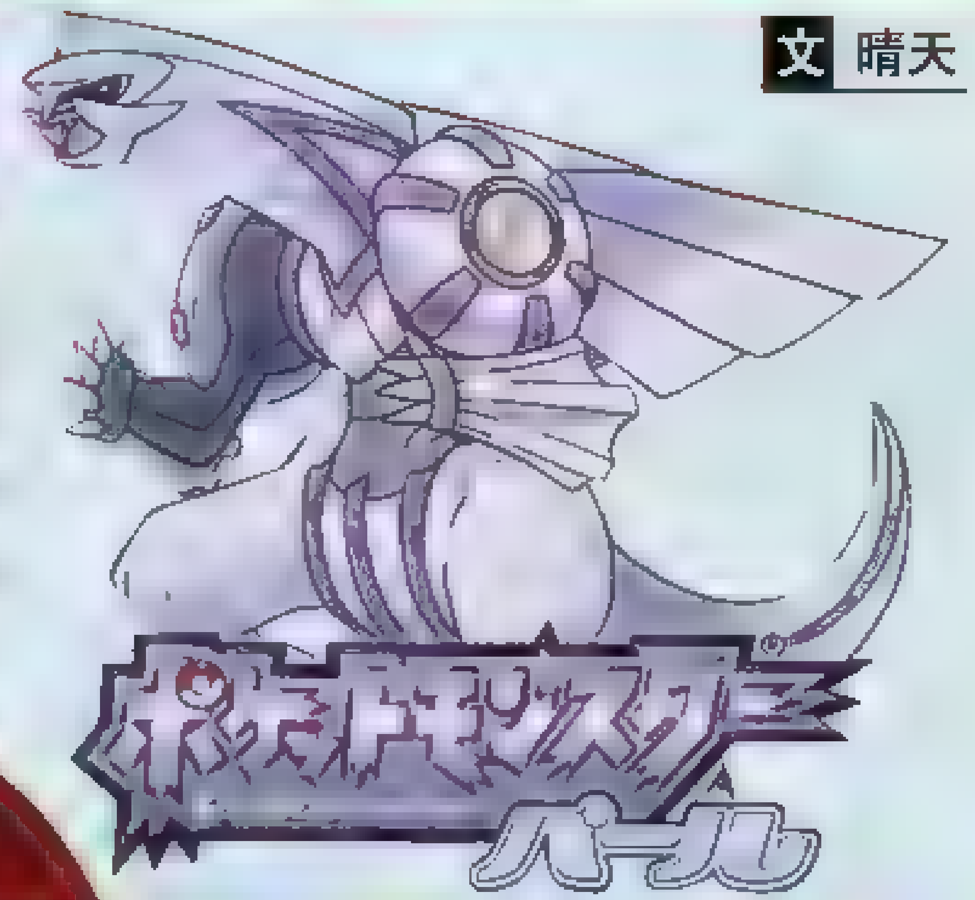
与增加玩家攻击力的Buining Site不同，Connection Guard是一种防御型系统。在战斗中当我方角色的临近区域有同伴的话，Connection Guard便会发生。此时角色们的身上会出现白色的光环，而效果就是使角色的防御力提高。Connection Guard最大的特点就是防御力的提高程度是与周围同伴的数量相关的，角色周围临近角色越多，防御力的提升也会越明显，绝对是对付高等级敌人的必要手段。



利用同伴间的光之轮增强防御力！

口袋妖怪 钻石·珍珠　Nintendo　RPG
NDS　预定2006年9月28日

文 晴天



作为"《口袋妖怪》系列"在NDS推出的第一款正统续作，想必广大FANS都对其充满期待吧！而随着发售日的临近，官方也终于公布了作为该系列核心系统——"怪物图鉴"的详细信息以及影响游戏进行的诸多要素，如果大家想要在新的大陆上顺利达成集齐"怪物图鉴"的最终目标，那就千万不能错过接下来晴天为你精心准备的详细介绍哟！

发售日期最终确定 9月28日"口袋旋风"袭来

全新装备功能全解析

在游戏中随着剧情的发展，玩家会获得名为"ポケモンウォッチ"的特殊物品。大家可不要小看它类似于腕表的外形，其实它还有很多实用的功能可以为我们的冒险服务呢！

时间显示

由于本作存在"时间段"的设定，所以多利用该功能查看当前时间，制定好捕捉怪物的最佳时机是十分重要的。

观察同伴

随时掌握同伴的详细资料，并制定出更系统的培育计划，这样才能在之后的战斗中获得事半功倍的效果。

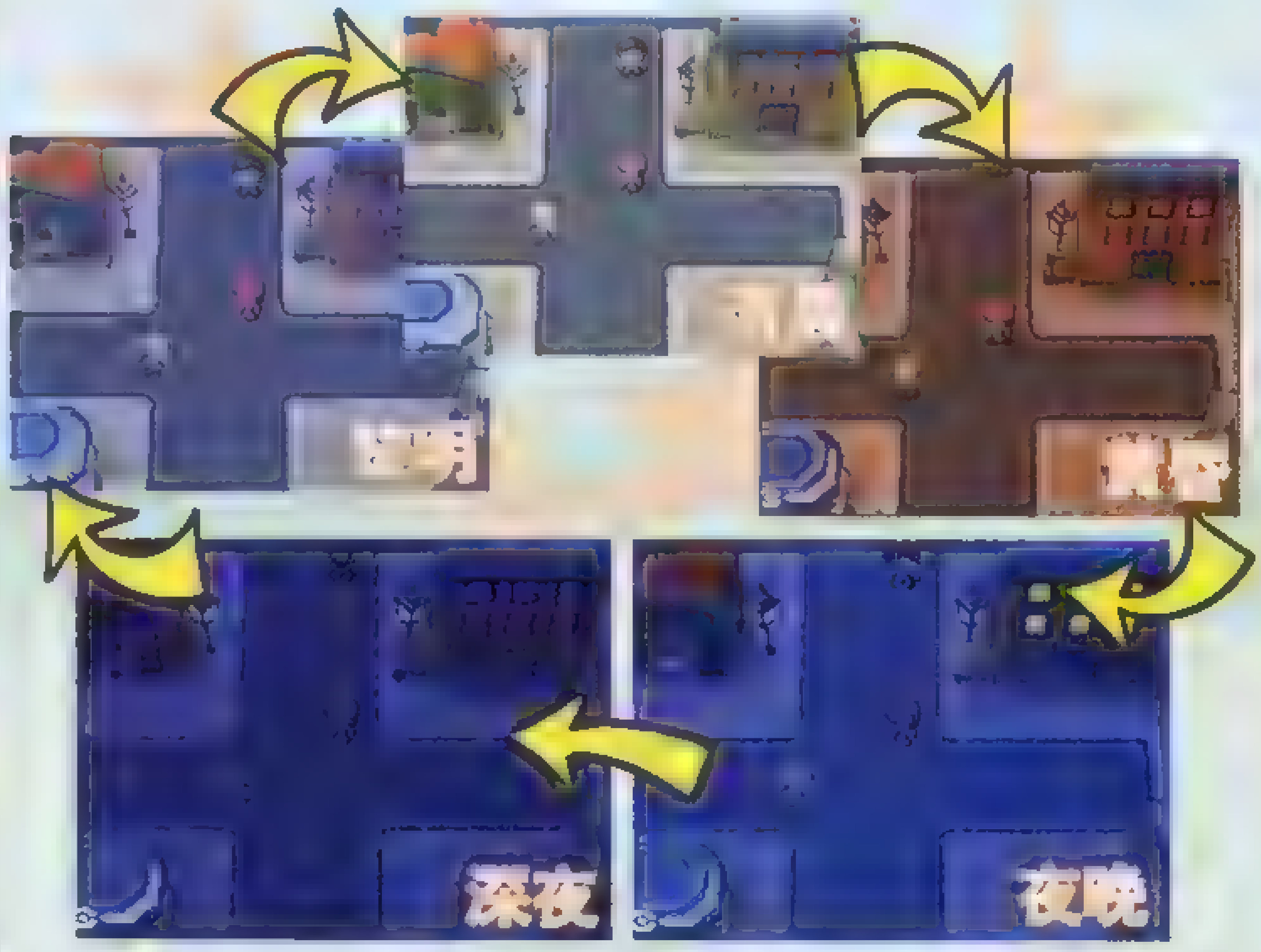
计算器

除了简单的计算功能，当玩家按下"="号得到结果的同时，游戏还会发出结果数字前3位所对应怪物的叫声，十分让人惊喜的设定。

技能对比

在每次与对手战斗前，利用这个功能可以确认自己和对手的技能效果相克关系。所谓"知己知彼，百战百胜"，还有什么好担心的呢？

游戏中的昼夜交替

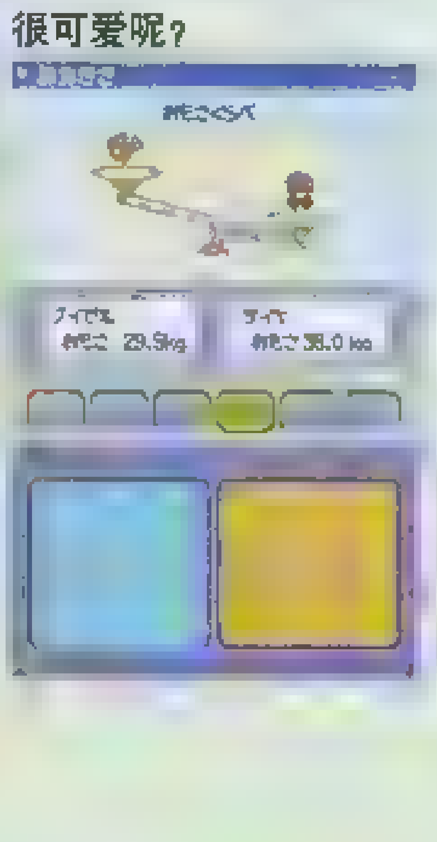


随着游戏时间的经过，游戏中同样会像现实生活中一样进行昼夜交替。"黎明"、"清晨"、"黄昏"、"夜晚"、"深夜"将游戏中的一天分为五个时间段，就像大家从图片上看到的一样，周围的景色会根据当前的时间发生明显变化，并且本作中怪物的出现规律也会随着时间发生改变，虽然对于第一次游戏的玩家来说会有点摸不着头脑，但是只要有耐心找到其中的规律，想顺利地捕捉到自己心仪的同伴也并非难事，游戏系统之所以这样设定，是为了让玩家可以体会到更多的捕捉乐趣。在未知时间内遭遇未知的怪物，想必也是会让很多玩家感到莫名的激动吧！

怪物图鉴详细情报公开

只要是该系列的老玩家一定不会对这个怪物图鉴感到陌生，在本作中查看"ポケモンずかん"并实现以往一些基础功能的同时，新作所追加的"叫声欣赏"、"能力比较"等特有功能，则会让你体验到更多新奇的玩法。

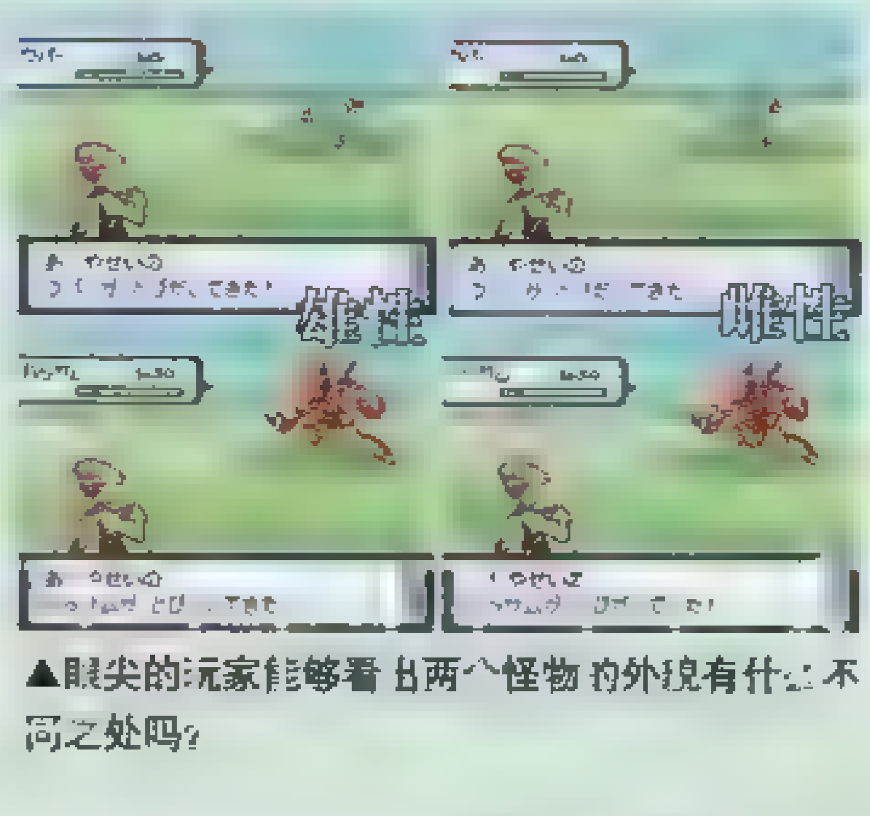
▲系列第一次为不同的怪物加入了风格各异的叫声，想想都是一件十分美妙的事情！



▼与自己的同伴比较身高和重量的结果显示方式也十分有趣，是不是很可爱呢？

怪物捕捉进阶版

在战斗中，只要将怪物的HP消耗到一定程度，大家就可以利用手中的"モンスターボール"将其捕捉成为自己的同伴。而在本作中，所有的怪物都拥有"雌"、"雄"两个形态，并且在战斗中的外貌也会存在一定的差异。在更强调收集乐趣的系列作品中，这无疑又让游戏的收集乐趣翻了一倍。



▲眼尖的玩家能够看出两个怪物的外貌有什么不同之处吗？

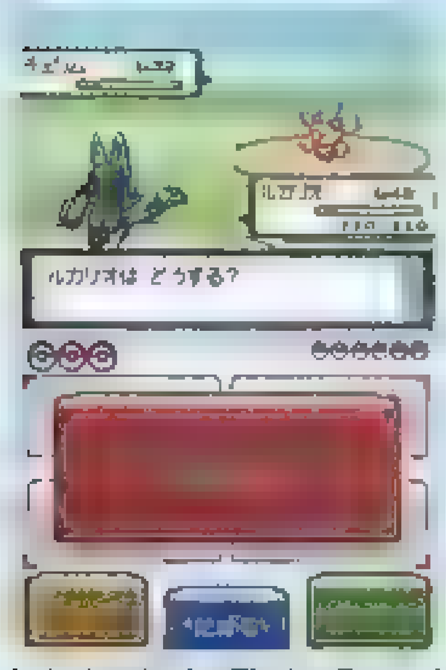
怪物进化

在以往的系列作品中，只要不断提升怪物的等级或使用特定的道具，就可以让原本弱小的同伴一跃成为实力强劲的中坚力量。而本作特有的"时间段"概念则会对怪物进化产生一定的影响，看来新加入的要素必然会影响到系列传统内容上的多个环节。

©2006 Pokemon ©1995-2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

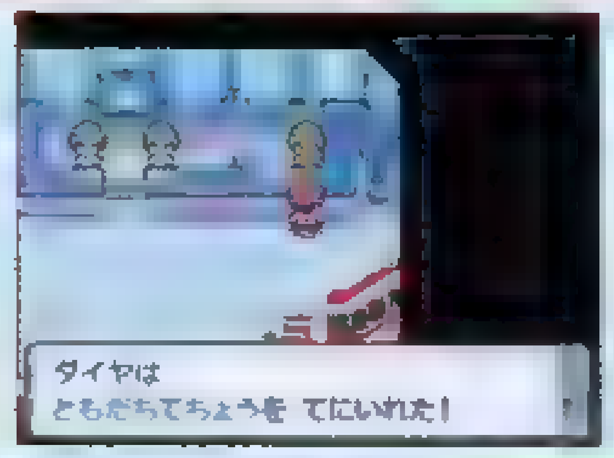
完全对应NDS的游戏系统

方便快捷的触摸屏操作



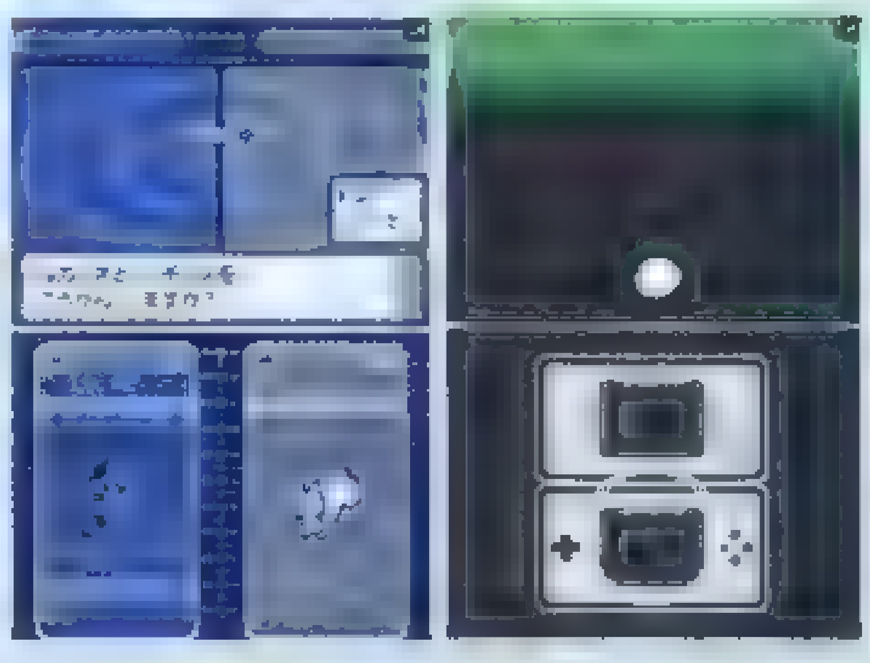
本作从移动到战斗几乎都可以全部使用触控笔来完成，在战斗中点击下屏显示的指令就会实现对应的功能，这无疑比以往通过按键选择的操作方式简单了不少。

▲战斗中除了攻击、道具、更换同伴等常用的指令，玩家还可以随时查看同伴的详细资料，这样就可以让玩家不需要总是记住每个同伴的能力。根据当时战斗的情况再进行适时分析的设定十分体贴。

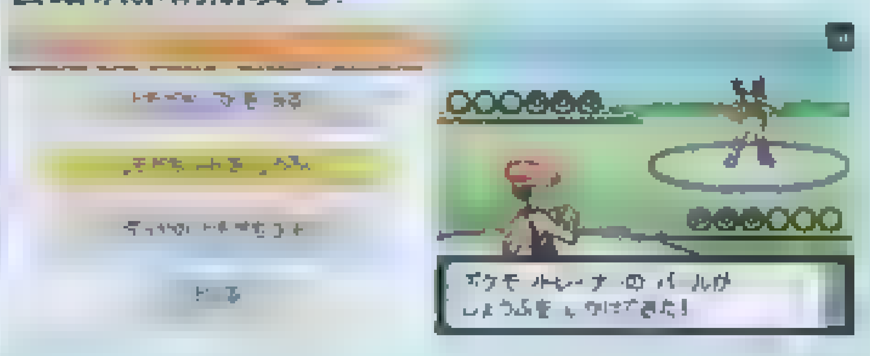


Wi-Fi对战的收集乐趣

在游戏中找到“ポケモンセンター”后，与受付柜台的职员对话后就会得到名为“ともだちてちょう”的特殊道具，使用它后玩家就可以享受到NDS无线连机功能所带来的对战乐趣了。



◀▼在已经连机的情况下输入对方的“Friend Code”就可以正式和其他玩家进行对战了。“ポケモンセンター”的二层也提供查询附近玩家的“Friend Code”功能，利用这种方式说还可以互相交换怪物，赶快去结识新的朋友吧！



影响剧情发展的关键人物

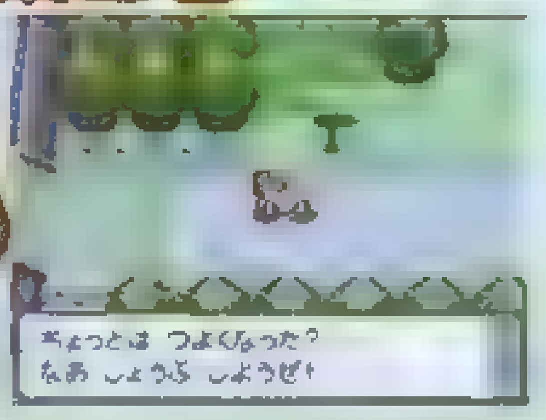
纳纳卡玛德博士 ナナカマド

作为怪物进化的研究人员，常常做一些奇怪的举动，周围的居民都很担心他迟早会惹出什么事端，而我们的主角则会在他那里接到关于“怪物图鉴”的委托。

▶他委托主角的目的不只是完成“怪物图鉴”这么简单？

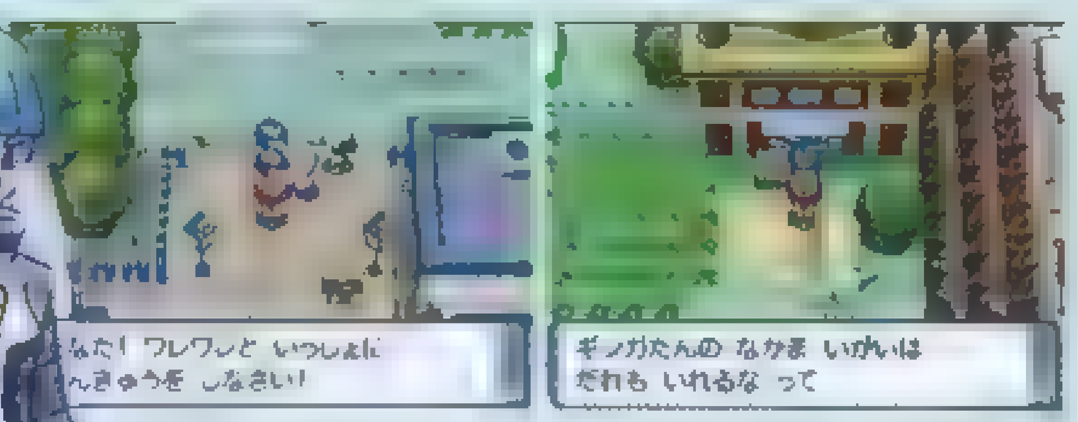
主角儿时的玩伴，游戏中会不时地接到来自他的挑战，后期还会和主角一起加入到对抗“ギンガ团”的行动中、是帮助主角不断成长最值得信赖的人。

莱巴鲁 ライバル



▲和主角一样拥有集齐“怪物图鉴”目标的他，总是不断地考验着大家。

着装怪异的神秘组织 ギンガ团



▲大量捕捉岛上的怪物，甚至还将纳纳卡玛德博士绑架到了他们的秘密基地中，难道他们是想借助博士的研究成果从事什么不可告人的事情吗？

充满未来风格的服装、极其冷漠的眼神，在每个所经过的村庄中，玩家都会从村民处收到该神秘组织不断作恶的消息，虽然现在还不知道他们的真正目的，但惟一可以肯定的是他们的行为将会对游戏故事的发展造成巨大的影响，另外，服装上“G”样图标到底代表着什么含义呢？

大量新同伴情报公开

鲁卡利欧 ルカリオ

警惕性极高的怪物，十分敏感，但是却对任何事物都充满好奇。专用特技“メタルクロー”似乎可以对敌人造成极大的伤害，不知道会不会难以捕捉呢？

分岔的尾巴能够高速转动，动作十分迅速的怪物，在战斗中往往可以先发制人。专用特技能够增加自己的敏捷，看来对付它得十分的小心。

贝泽鲁 ブイゼル

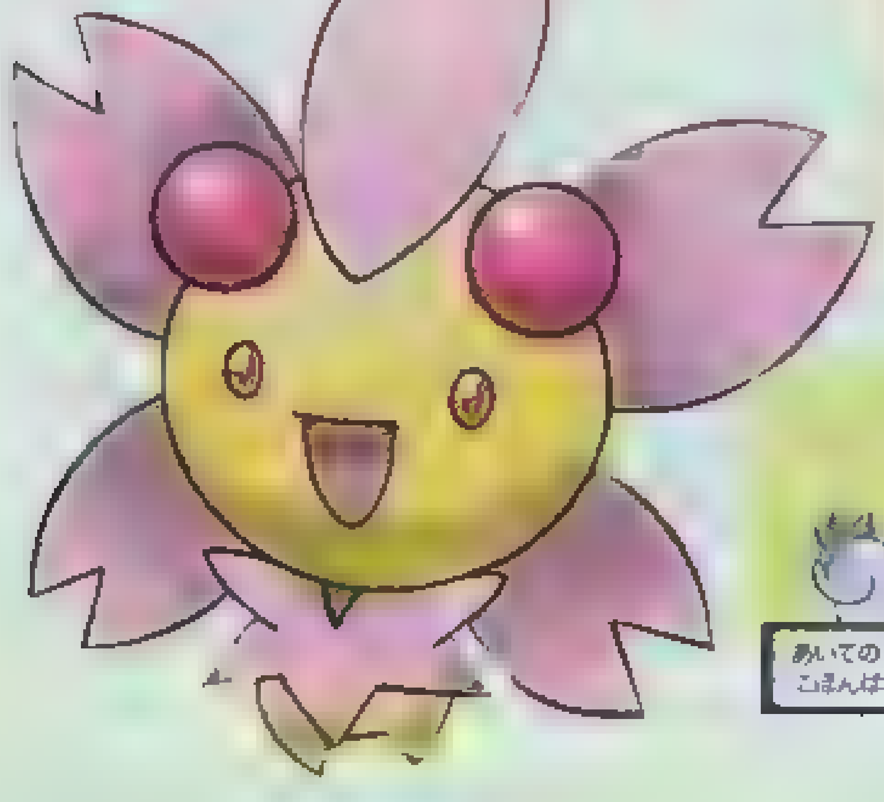
巴奇利斯 パチリス

虽然可爱但是却十分危险的怪物，全身充满静电，一旦接触到它就会有“触电”的危险。专用特技“とっておき”可以将敌人的全部特技转化为自己所用，一定要小心它“以其人之道还治其人之身”。

破坏力强大的双臂和带有剧毒的尾巴都会让人不寒而栗。不但可以使用特技增加自己的防御，专用特技“クロスポイズン”可以将处于“毒”状态的敌人一击必杀，绝对是游戏中数一数二的强敌。

德拉比翁 ドラピオン

奇力姆 チェリム



目前所公布的一只会随着时间推移而发生外形变化的怪物，起初会以“花苞”的形态登场，一旦“开花”后就会大幅度提升自己的能力。特技“なやみのタネ”可以封住敌人所有的特技，对于以技能攻击为主的同伴是最大的威胁。

封面上的标志性怪物

珍珠版

巴尔奇亚 パルキア

拥有扭曲空间能力的神兽，肩膀上红色的珍珠结晶蕴藏着无限的力量。

钻石版

德阿尔卡 ディアルガ

拥有操纵时间能力的神兽，胸前巨大的钻石结晶是其最大的特征。

新作短波

主持人语

随着次世代主机的登场，老一代主机也逐渐开始沉寂，当然，在末期很有可能来一个“最后的疯狂”，毕竟老主机机能已经被吃透，开发也方便了不少，而每一个时代都有“末世精品”，说不定哪一天会有一款让你大跌眼镜的作品出现呢。掌机方面NDS的游戏自然是占了多数，这《DQM》的新作一出，看来好多等着发售的游戏要改改发售时间了。而PSP上其实美版的原创游戏比日版游戏多得多，可以适当关注一下，随着Bandai Namco Games的几款《传说》游戏发售，看来PSP的一个小高潮即将到来了。

汲取更丰富的游戏信息
开拓你的游戏视界
FIRST LOOK

公主公主 公主们危险的放课后 | AVG

日版 预定2006年秋 PS2

女装校园爆笑生活

动画版的《公主公主》还未结束的时候就已经有了这款游戏的消息，本作是基于《月刊Wings》的著名少女漫画《公主公主》而改编的游戏，在今年4月开始播放动画版以来，以其众多帅气的角色、华丽的画面以及变化多端的服饰获得了极高的人气。游戏以主角河野亨刚转学开始，玩家要扮演亨在学校度过一年的“公主”生活。游戏是标准的文字类AVG，故事有很多都是原创的，还有新人物登场。随着选项的改变，最后的结局还会发生变化。当然，游戏中不可缺少的就是多种换装了，作为原作的卖点，游戏里还增加了许多新的服饰。在服装鉴赏模式中玩家不仅可以看到这些服饰的解说，还能多角度欣赏。另外，游戏的人设依旧是动画版的中岛敦子，而声优也是原班人马。 [文：邪魔天使]

神之手 | ACT

GOD HAND Capcom 日版 预定2006年9月14日 PS2

喧哗上等，问答无用！

被恶棍砍掉右手的主人公金得到了拥有神之力的“神之手”后开始了自己铲奸除恶的旅途，以这样的故事开始的《神之手》是老牌动作厂商Capcom在今年预定推出的另一款力作。游戏的风格继承了Capcom那硬派、好爽、极具动感、打击感好的风格，而在表现形式上却又是那么爆笑。

奥利芙

游戏中我们可以看到一位柔美的女性奥利芙，这位被主人公金救下的女性有着非同一般的身分，那就是她其实是世代守护神之手一族最后的后裔。因为某个男人的野心，她的一族都被斩尽杀绝，而她也成为了恶棍们的目标，相信在我们的主人公英雄救美之后与这个漂亮小姐一定会有一些化学效应的互动。

在袭击主人公的那帮家伙当中我们看到的几乎都是人，但有的却是拥有坚韧肉体和战斗力的“恶灵”。这些恶灵凭依在人的身上，以人类心中阴暗的缝隙为目标，有的意志薄弱的人就会完全成为恶灵的傀儡。当打倒肉体后，这些失去宿主的恶灵就会露出自己的本来面目并会采取进攻。这些家伙的力量大得惊人，他们的攻防、移动速度比普通人不知高了多少倍，而全身被厚厚的皮肤所包裹，即使金拥有神之手，在面对他们时也依旧不能掉以轻心。

另外，游戏中还存在着“神之卷轴”这个强大的必杀技——在战斗中调出一个转盘，玩家迅速地切换技能，通过连打神之卷轴的按键选择任意技能。使用这个技能时会消耗神之卷轴的槽，而这个槽可以通过获取一种刻有奇怪标记的道具恢复。除了神之卷轴这个系统之外，游戏还有“神之冲击”这一强力的必杀技，伴随着炫目的闪光和强劲的冲击波，金以疾风的速度对敌人使用连续踢，而这样的必杀在游戏中还有很多。 [文：邪魔天使]

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker RPG NDS

DRAGON QUEST MONSTERS Joker | Square Enix | 日本 | 预定2006年内

真正的怪物大师就是你！

《勇者斗恶龙》是一个金字招牌，以这个名字命名的游戏即使不是狂卖，销量也差不到哪去。除了正传以外，那狂卖几百万份的《怪兽篇》也是个“怪兽级”的软件。抓怪兽，培养它们，让怪兽交配，生出更强力的怪兽，继续培养……这种看似单调的步骤却让人乐此不疲。

这次的主人公左手上戴了一个神秘的戒指，这枚戒指叫“发掘之戒”，可不要小看了这枚戒指，我们的主人公很多技能都是需要它来发动的，而且现在这枚戒指到底有多大的能耐还无人知晓。在战斗中，当主人公使用这枚戒指时，怪兽的身上会冒出一团金光，从而获得神秘的力量。处于该状态的怪兽可以使出“发掘攻击”的技能，如果敌人中了这个招式那么那个怪兽就可以成为同伴，与此同时，同伴怪兽越强能发掘的可能性就越高，也就是说，玩家是否能成为怪兽大师与发掘的成功与否息息相关。

发掘出来的怪兽通过与主人公一起战斗就会提升等级，与前几作一样，怪兽根据自己的种族会有不同的技能，升级时会获得技能点数，将这些点数分配到技能上就会提升技能的能力，而由于这些技能点数是玩家分配的，所以同种怪兽根据玩家喜好的不同也会培育出不同的发展方向，这也是玩家个性的体现。

本作还有一个新要素，也可以说是本作最大的特色，那就是游戏对应WI-FI，而厂商也专门为此设定了一个“Jokers' GP”的比赛。玩家可以将自己培育的怪兽登录通过WI-FI登录到网络上，在此与其他玩家进行比

赛，这也是测试自己实力的一个好场所，而且也拓宽游戏的游戏性。

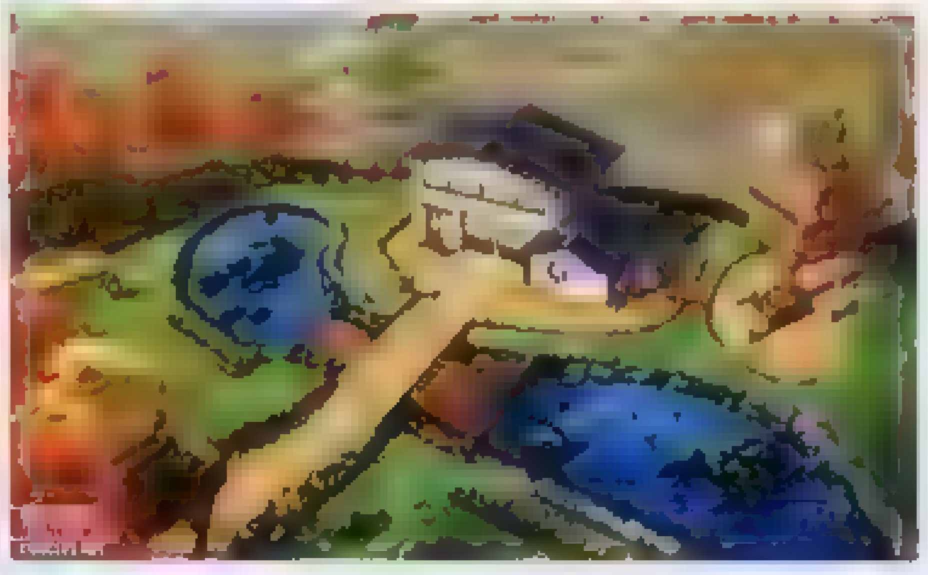
另外，游戏的场景是3D的，可以360度旋转，虽然NDS的机能有一定限制，但地图还是做得极为精细，在这样一个广阔的世界里冒险，并且抓到不同的怪兽，可见“冒险”永远是RPG的中心，这也是“《勇者斗恶龙》系列”不变的话题。为了成为真正的怪兽大师，大家加油吧！

[文：邪魔天使]

托尼·霍克滑板 八强争霸 SPG 多机种

Tony Hawk's Project 8 | Activision | 美版 | 预定2006年第四季度 | PS3/X360

全球最畅销极限运动游戏再临！



▲在这样的场景中该如何滑板呢？

“《托尼·霍克滑板》系列”是全球最畅销的极限运动游戏系列，在今年的E3展上，Activision展区最显眼的地方也是为宣传《托尼·霍克滑板》而搭建的滑板场。最新作《托尼·克滑板 八强争霸》将会集结全球8位顶尖滑板高手（这也是游戏名的由来），玩家扮演的则是排名200的无名小辈，通过努力进入前八强。玩家第一步要做的就是自己设计一名滑板运动员，可以选择一种风格（朋克、嘻哈等），然后再进行细部设定。游戏刚开始只能在一个小地区滑板，随后将会有12大地区供玩家一展身手。玩家所做的一切都会影响到排名，滑板过程中可能会碰到摄影师和摄像师，在他们面前进行特定的特技表演就会获得分数。玩家也可以在经典模式中，于一定时间内挑战最高分。本作采用了“stoken”金钱系统，在行人身边表演特技会得到金钱奖励，而如果不小心撞到他们，会把他们激怒，被他们痛扁一顿并抢走金钱。用这些金钱可以购买各种新特技。

[文：星夜]

云斯顿赛车 07 RAC 多机种

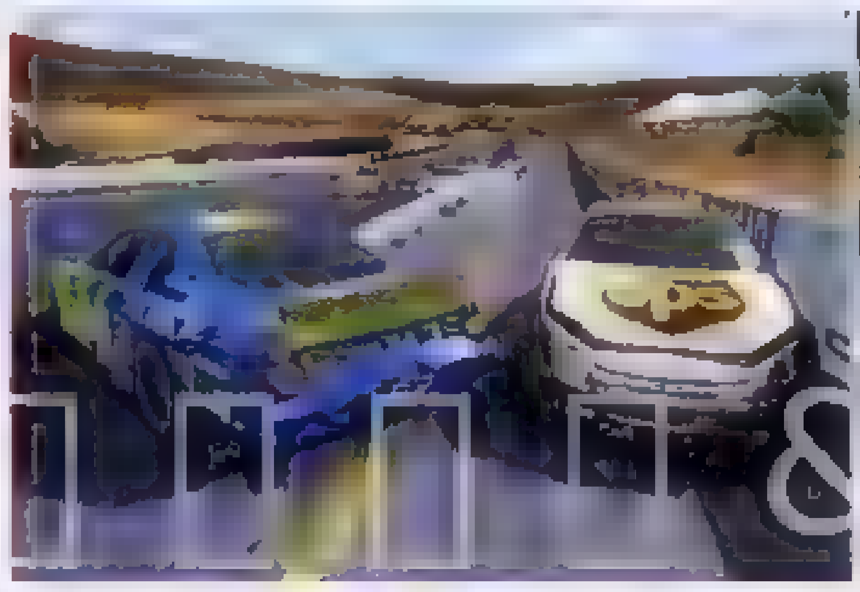
NASCAR 07 | EA | 美版 | 预定2006年9月

43辆赛车同屏极速狂飚！

▲本作中同屏最多可出现43辆赛车！

最近几年，云斯顿赛车（NASCAR）的人气越来越高，根据该赛事制作的游戏也越来越受欢迎。最新作《云斯顿赛车07》增加了不少新系统，最大的创新就是对所有35名车手驾驶特征的追踪记录，游戏会根据他们的驾驶类型来排名，在不同类型赛道上的出色表现都会赢得分数。本作将会非常强调速度感，主视点下，镜头将会更贴近路面，并且在镜头边缘加入了运动模糊系统以增强速度感。赛车过程中加入了换轮胎和加油的设定，并且玩家还要通过专门设计的轮胎状态槽注意轮胎的状态，避免长时间耐力赛时因为太经常的高速甩尾导致爆胎，更加符合真实车赛的情况。本作将会收录前作所有的赛车模式，包括最受欢迎的“Nextel Cup”模式。玩家可以通过系列试赛获得金银铜三种评价，从而赢得多家赞助商的合同，由此获得的经济资助可以用来购买或改造汽车。

[文：星夜]



浪客剑心 明治剑客浪漫谭 炎上！京都轮回　ACT　PS2

Banpresto　日版

永远的追忆，永远的十字伤

突然出现的《浪客剑心》的游戏的确让人惊讶，在沉寂了多年之后居然又看到了这款佳作改编游戏的消息。本作是以拥有极高人气的《京都篇》为蓝本改编的，以绯村剑心、相乐佐之助、斋藤一人的视点来体验《京都篇》的魅力。游戏中剑心的敌人会悉数登场，其中当然包括了剑心最大的敌人——志志雄真实。游戏的大致剧情都延续于原作，只是在表现手法上采用了三人的形式，比如在剑心的剧情里我们可以看到他向自己的师傅，飞天御剑流第十三代传人比谷清十郎求教奥义的剧情，很有可能在此时剑心会习得新的招式。游戏的画面比之前的ACT、RPG作品好了很多，采用卡通渲染的技术不仅重现了原作的人物，在动画表现形式上也做得很到位，而每个人的必杀也更是华丽无比。　[文：邪魔天使]

▲斋藤一那凛厉的眼神永远是他独有的标志。

▲斋藤对佐之助？这样的战斗一定非常激烈。

蜘蛛侠：纽约之战　ACT　NDS

拯救纽约还是毁灭纽约？

相信喜爱“蜘蛛侠”的朋友们一定都看过最新《蜘蛛侠3》的预告片了吧？不过这部精彩的电影要等到明年才会上映。而游戏迷们在今年就可以玩到最新的《蜘蛛侠》游戏了，这就是Activision在NDS上推出的新作《蜘蛛侠：纽约之战》！

本作是基于最新的同名漫画改编的游戏，蜘蛛侠依然要和他的死对头绿妖精决一死战。游戏不同于系列其他作品的地方在于你可以在蜘蛛侠和绿妖精之间任选其一，是拯救纽约还是毁灭纽约？你来做出选择！

游戏除了常见的动作要素之外，还加入了RPG游戏中常见的升级要素，可以对英雄的能力进行升级。针对NDS的WI-FI系统，游戏还可进行联机对战。另外本作同样有GBA版可供选择。　[文：多边形]

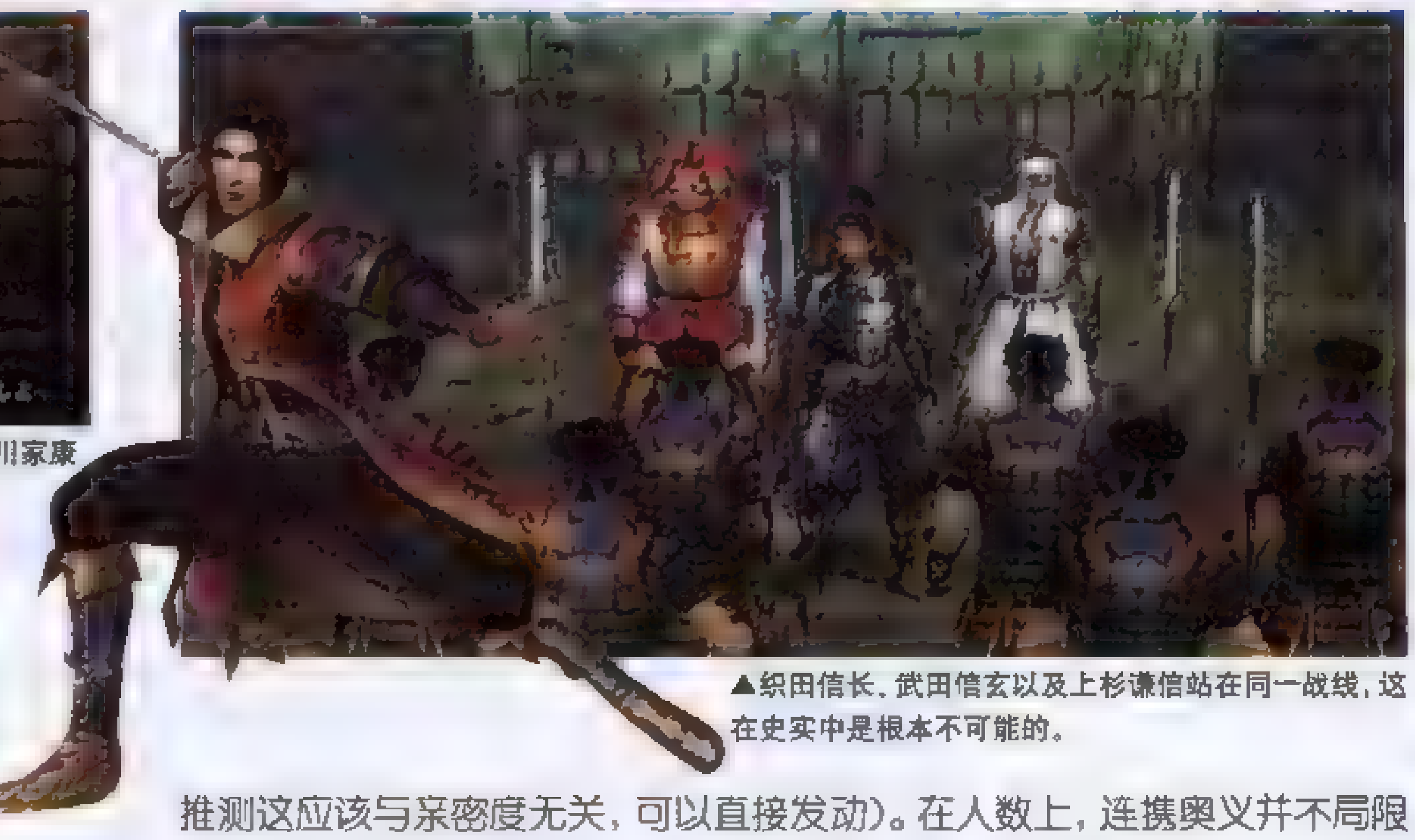
战国无双2 帝国　ACT　PS2

战国无双2-Empires　Koei　日版　预定2006年下旬

战国乱世，一统天下！

▲宫本武藏和佐佐木小次郎的无双连携奥义发动，希望在《帝国》中能够用佐佐木小次郎。

▲“最后能吃下战国的就是我。”不愧是德川家康说出来的话，而最后他也实现了这句话。



▲织田信长、武田信玄以及上杉谦信站在同一战线，这在史实中是根本不可能的。

于今年2月发售的《战国无双2》在没有推出《猛将传》的情况下倒是先推出了《帝国》，这的确是件奇怪的事情，不过作为《无双》正统系列的一个分支，《帝国》有着它独特的魅力。本作是“《帝国》系列”（包括《真·三国无双》的《帝国》）的第三作，游戏将动作要素与光荣擅长的SLG有机地结合在了一起，在玩家中有着很好的口碑。游戏中玩家将扮演一名日本大名统一日本全国。动作部分自然是我们熟知的“一骑当千”，于百万军中取上将首级，而内政部分则需要玩家运用策略强化自身的战斗力，以便在战斗时让战况对我方有利。在实行攻略的时候玩家需要使用攻略卡，而战斗的时候玩家要从主将中选出一名操作的角色，此外，本作还加入了提升武将亲密度和能力的“教育”以及让战斗更有利的“鱼鳞阵”等多种卡片；而剧本方面本作收录了史实剧本4个，幻想剧本1个，登场的武将也多达400名以上。

战斗自然是游戏的重点，除了能够给我方下达“进攻敌阵”、“防守本阵”等指令之外，如果武将的亲密度到达一定程度的话，在施放“无双奥义”的时候还能与身边的亲密武将发动“无双连携奥义”。而除了关系亲密的武将外，像夫妻、父子这样有特殊关系的武将之间也能发连携奥义（据推测这应该与亲密度无关，可以直接发动）。在人数上，连携奥义并不局限在2人，还可以发动3人、4人的连携奥义，这样一来让游戏的爽快感增加了不少。不过现在被玩家关心的还是游戏中是否会出现新的武器以及道具，相信光荣不出《猛将传》而出《帝国》一定有它的理由，这也增加了这款游戏的神秘感。　[文：邪魔天使]

&3DM-SM

教父：暴徒战争 | ACT | PSP

The Godfather: Mob Wars | Electronic Arts | 英文版 | 预定2006年9月19日

家族的荣誉就掌握在你的手中！

今年早些时候，很多玩家应该已经玩过了PS2等家用机平台上的《教父》游戏，而这款掌机上的《教父》却是和X360版本共同开发的，与之前的游戏相比，本作在任务和道具等方面有所加强。不过游戏最大的不同还是引入了卡片策略游戏的要素。

卡片游戏？是的，你没有看错，卡片策略要素的引入是为了更好地适合掌机平台，但是这并不等于游戏抛弃了传统的动作要素，你可以放心的是游戏还是以动作冒险为主，而卡片在游戏中如何发挥作用还有待进一步的消息。

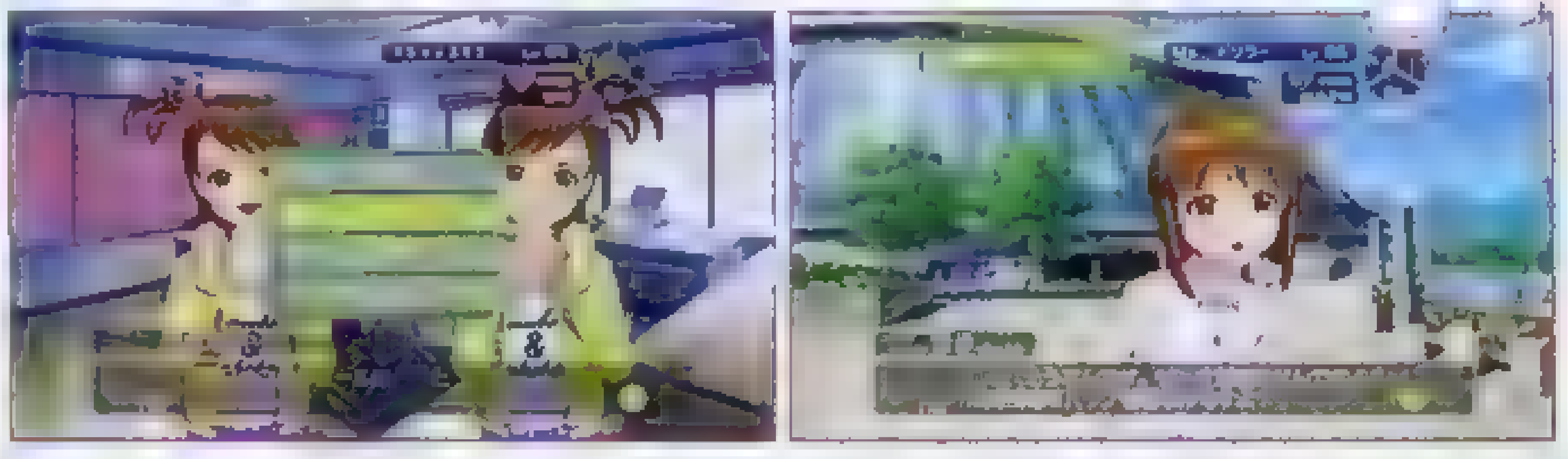
游戏从主线上来说和之前发售的版本没有什么区别，但是在支线任务上要多出很多可以选择的任务。另外在帮派斗争上也增加了更多的策略成分，只凭暴力是不能解决所有问题的，围魏救赵、合纵连横等计略也需要玩家熟练掌握哦！ [文：多边形]

偶像大师 | SLG | X360

与她们一同踏上偶像之路吧！

在日本拥有大量死忠玩家的街机育成类游戏《偶像大师》近日宣布将要推出X360版。游戏中玩家将要扮演经纪公司的制作人，将游戏中登场的众多女孩从刚刚踏进演艺圈的新人培养成万人瞩目的青春偶像。玩家要针对每个女孩的特长制定发展路线，并通过各种专业训练将她们的潜质发挥出来。不过不仅仅是这样，当具备了实力之后，还要去参加各种见面会以及试镜演出，逐渐增强认知度，并培养忠实的FANS，最终登上偶像明星的宝座。

X360版承袭了街机版的全部内容，并会增加全新的事件、歌曲等众多要素。而凭借强大的硬件能力，游戏画面将有明显提高。另外，洼冈俊之（代表作《银河之星》）笔下性格各异的女孩们也是游戏的一大亮点，相信很快新的一轮偶像热潮即将会展开。 [文：邪魔天使]



逆转裁判4 | AVG | NDS

逆转裁判4 | Capcom | 日版 | 预定2006年内

真实将由你来揭晓！

作为"《逆转裁判》系列"在NDS上所推出的正统续作，本作摒弃了"在以往作品剧情上的延续"这种老套的叙事方式，展现在我们面前的将是全新的主人公和耐人寻味的新系统，究竟它们又会让广大玩家经历如何的探究真实之旅呢？本作的故事在《逆转裁判3》完结七年后展开，从目前公布的男女主角的设定图来看，似乎会有很多奇异的事情发生。 [文：晴天]

王泥喜 法介

おどろき　ほうすけ

才从律师学校毕业不久的实习律师。红色的西装、夸张的刘海都表明他就是一个"初生牛犊不怕虎"的热血青年，具有强烈的正义感，可以不顾一切去证明自己所坚持的东西。当其做出系列的"招牌动作"时，手上的手环特别引人注目，不知道背后隐藏着什么秘密呢？

美贯

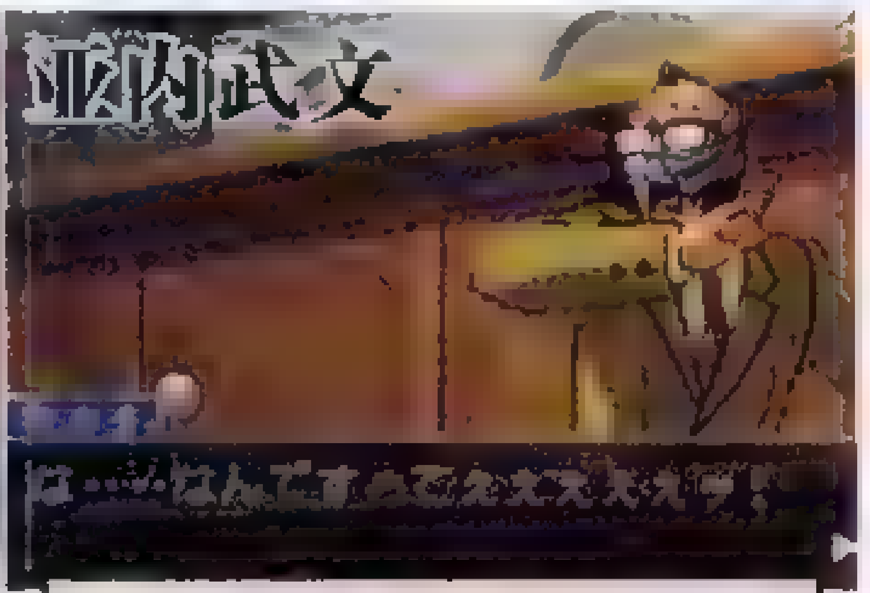
みぬき

一身典型的魔术师打扮，似乎来自某个马戏团，俏皮可爱是她最大的特点。她将会以什么样的方式在游戏中登场？如何与男主角相识并帮助他完成寻找证据的任务？至今一切都还是个谜，让我们期待官方公布更多关于她的资料吧！

让人怀念的角色

虽然游戏更换了主角，但是我们仍然能够在其中看到一些熟悉的面孔，看来能在该系列中拿到"全勤奖"的就非他们莫属了！

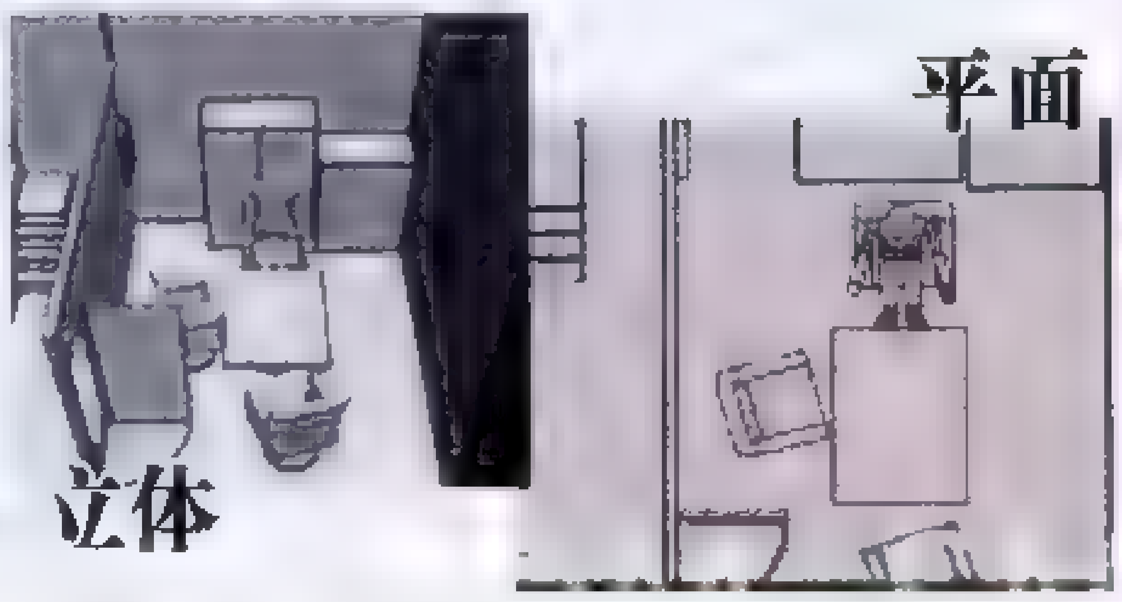
看似严肃的外表却经常说出一些极具"笑果"的话，虽然在游戏中起到了很好的调剂作用，但是却让人不得不为他能否公正地判决捏上一把冷汗！



历代主角的天敌，常把"代表了一切的正义"挂在嘴边。在主角的反击和强有力的证据面前，经常会利用夸张的表情让玩家喷饭。

新系统公开？

从官方所公布的图片来看，本作在"证据收集"阶段可以采用平面和立体两种视角对案发现场进行勘察，如何在完全相同的环境内，发现其中的蛛丝马迹，对于玩家观察的细微程度看来是个不小的考验。



▲平面图中无法看到的地方，在立体图中就会一目了然。合理使用这个方法，是收集证据的重要手段。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏×0 热血推荐×1 栏目主持 ACE飞行员

很长时间，编辑部都没有出现高密度人群去玩一个游戏的盛况了。《战国BASARA 2》的发售改变了这一现状，令人甚是鼓舞。我喜欢看到大家共同娱乐一款游戏的情景，这给人一种共享快乐的感觉。不仅如此，一款优秀的游戏还促进了大家的交流，达到了很好的沟通效果。除此之外，这段时间在X360上推出了数款日本厂商的游戏，其中最受人关注的当属原创作品《灵弹魔女》了。可惜，截止本期黄金眼截稿也没有等到这款游戏，关于它的评测只能放到下期了，希望玩家们留意。

战国BASARA 2

热血推荐

画面 音效 系统 总分 25

■更眩更爽更刺激，当然也更花时间！

纱迦

和一代比起来，本作有了全方位的加强，游戏内容也大幅上升。主要的游戏模式增加到4个，关卡的变化丰富了很多，各武将的台词增加了不少。隐藏要素相当丰富，其中2P服装和防具的设定尤其令人满意。不过取得方法非常繁琐，谋杀玩家游戏时间的动机过于明显。不支持双打也是一大遗憾。

胜负师

说实话，这款续作各方面的变化基本符合了个人的期待程度。比如说新旧角色的个性区分，人物性能上的平衡，基本元素和模式的强化与丰富，操作手感与爽快感的传承等等。**不过向正统化方向发展的制作理念却使游戏减轻了曾为玩家津津乐道的幽默感和恶搞氛围，不免有些可惜。**

邪魔天使

一个让你玩起来爽翻天的游戏，地图简单到不能再简单，用意很明显，就是要让你打个痛快。**拿起手柄不用想什么，看着敌人砍便是，实在是解除精神疲劳、发泄不满心情的佳作。**游戏中角色的个性鲜明，再加上搞笑的台词，更不用说那些Cosplay名电影、名动画的经典情节了。

■DVD-ROM■Capcom■战国BASARA 2■ACT■2006年7月27日■1人■无对应周边■143KB

首都高 battle X

画面 音效 系统 总分 23

■元气力挺X360的作品

ACE飞行员

虽然是出现在X360上的全新作品，但系统承袭前作，自然会给人缺乏新意的印象，只不过画面表现细致了不少。兜风的模式倒很有意思，拟真度也颇高。由于是赛车游戏，飙车当然是最大的卖点，本作可以选择时间，挑选不同的对手，有那么点挑战群雄的意思。**成为黑夜霸主依然具有一定的吸引力。**

多边形

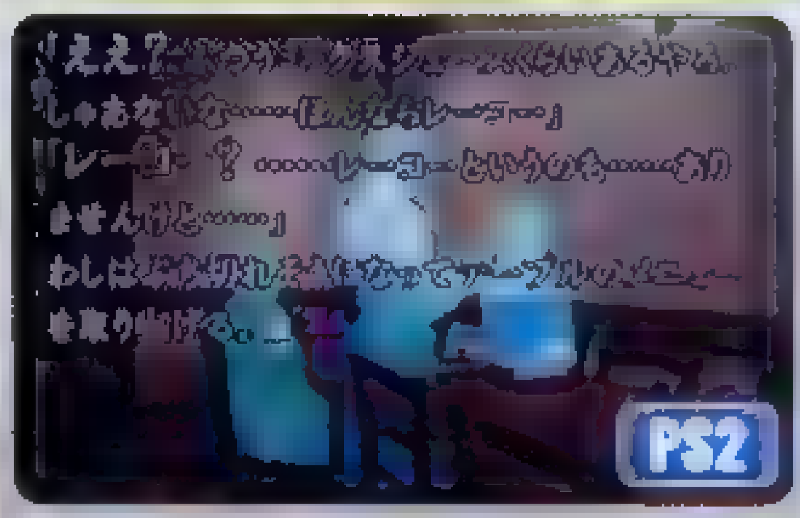
作为系列的Fan，能看到这么多漂亮而又更加细致的赛车，就应该很满足了。丰富、可改造和调整的部分有很多。游戏对新玩家也很照顾，**安排了一个详细的教程讲解游戏的玩法。**剧情模式也是我比较喜欢的一个部分。总之，这是一款可以静下心来好好玩的游戏，厂商还是表现出了很高的诚意。

十六夜

由于硬件的提升，画面更加细致，但这种提升还是显得比较有限。在夜间可以看见前面车辆反射过来的光线。系统方面操作方法与前作相同，省去了熟悉操作的时间。虽然游戏的难度显得略高一些，但可玩性还是相当强的，可以长时间来玩。还有本作的夜间场景是很吸引人的。

■DVD-ROM■元气■首都高 バトル X■RAC■2006年7月27日■1~2人■对应Xbox LIVE■硬盘记忆

恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相



画面 音效 系统 总分 23

■第三次让你体验恐怖、心跳、搞笑的感觉

邪魔天使

经典电子音响小说的第三作，也是这个故事的完结篇，由于收录了前两作的剧情提要，所以让没玩过之前两作的玩家也能比较完整地了解剧情。游戏的选择分支超多，而推理部分也做得非常严谨。游戏结局也是一如既往的多，坏结局更是数量众多千奇百怪，让人佩服制作人的想象力。

雨滴

虽然这是一款文字类的恐怖游戏，不过整个游戏的效果做得不错，游戏透露出来的浓烈的恐怖味道确实很吓人。作为系列完结的一作，故事与之前的作品的联系性很强，而且需要一定日语基础才能将整个故事的脉络理清楚。另外值得一提的是，**本作依然延续了系列传统数量繁多的结局。**

多边形

游戏话数、选择比前几作都增加了很多，让整个游戏显得非常充实，采用多个主人公展开剧情的方式也让游戏的难度增加了不少。**游戏中一些带有知识性的要素更是绝妙，随着剧情的深入让人乐此不疲。**再加上时间表的新系统让剧本的立体感更强了，而各种各样的结局也让玩家体会到不同的冲击。

■DVD-ROM■Chunsoft■かまいたちの夜×3 三日月島事件の真相■AVG■2006年7月27日■1人■无对应周边■200KB

马里奥篮球 3on3

画面 音效 系统 总分 22

■最近的新鲜事儿，用笔玩篮球！

纱迦

虽然用触控笔操纵开始会有些不适应，但你慢慢就会喜欢上这种游戏方式。本作画面、音效、系统各方面表现都比较到位。单纯把它作为一款篮球游戏来玩也是一个不错的选择。最后对FF队的比赛难度高得有些离谱。长时间用触控笔来玩的话手部会感觉不适，算是一点小小的缺陷吧。

雨滴

游戏给人最大的感觉就是轻松活泼，系统设计的比较简单，因为是NDS的缘故有一些动画还必须用触摸屏才能完成，不过这并不代表游戏的难度很高，**只要熟悉了操作系统以后，就算是对于运动类不擅长的女生，也能够很轻松流畅地进行下去。**只是千万不要心疼自己的触摸屏。

多边形

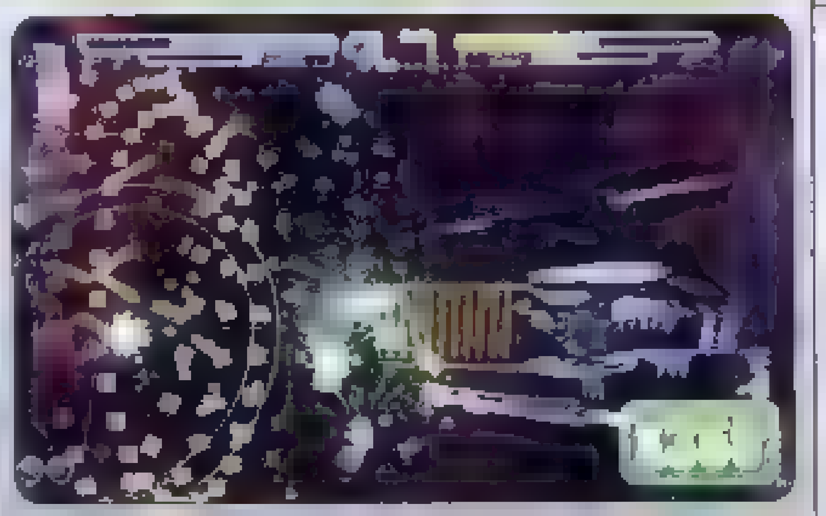
感觉很鸡肋的一款游戏：用触摸屏玩吧，这个操作实在是有些别扭；用按键操作吧，又失去了NDSL的意义。不过游戏的画面倒是很出彩，无论是人物、场景还是必杀技的特效等等都描绘得相当出色。**得分的特殊计算方式也鼓励玩家多耍花活，怎样能玩得好看成了取胜的关键。**

■卡片■Nintendo/Square Enix■マリオバスケ3on3■SPG■2006年7月27日■1~4人■对应NDS无线联机功能■自带记忆功能

Capcom经典合集 混合版/Capcom Classics Collection Remixed/Capcom/ETC/PSP 评分 [illegible]

[illegible] MAX/ABG/FTG/PS2 评分 [illegible]

旋光之轮舞 Rev.X



画面 音效 系统 总分 22

■射击游戏衍生出的另一种异类形态。

■DVD-ROM■Grev■旋光の轮舞　Rev.X　■STG■2006年7月27日■1~2人■无对应周边■硬盘记忆

纱迦

作为一款动作射击格斗游戏，游戏时不但要会闪避弹幕，还要精于格斗要素，玩起来比较刺激。BOSS模式很有特色，不但画面蕴涵魄力，打起来也类似于STG。使用人数虽然不多，但确实做得了各自的特点，每一个都值得去尝试一下。**不过作为X360的游戏，画面并无过人之处。**

ACE 飞行员

本作是一款独特的动作射击游戏。**如果你还不知道什么叫动作射击游戏，不妨试试。**游戏的平衡性不错，每个机体都有自己独特的性能，满足一定条件后，还可以强化，所以玩的时候也不只是单纯的攻击和躲避攻击。画面还算华丽，不过，说实话，这种游戏画面不华丽的话还要X360做什么。

小白龙

街机移植游戏，画面有了较大幅度的提升，但依然未能达到次世代的高水准。游戏中还有很多动作要素，是这款作品的一大特色。**战斗中躲闪十分重要，避开敌人发出的弹幕后，非常有成就感。**游戏的BOSS模式很有特点，此模式下躲闪变得更加激烈。总的来说是一款相当不错的移植游戏。

斗技场D.O.N

画面 音效 系统 总分 21

■用老虎机来开启隐藏要素，太不厚道了吧！

■DVD-ROM■Bandai Namco Games■バトルスタジアムD.O.N■FTG■2006年7月20日■1~4人■无对应周边■60KB

小白龙

人物的动作十分帅气，所有经典的必杀技都被完整地保留，超必杀更是魄力十足，这无疑是本作最让人满意的地方。但作为一款乱斗游戏，本作连隐藏角色在内只有区区20名角色，这也未免太小气了吧。**以“老虎机”的形式来开启隐藏要素对运气不佳的玩家来说实在是一件相当可怕的事情。**

胜负师

乱斗型动作游戏本身的进化空间越来越小，所以只能在选材上下文章，三大系列合体在一定程度上满足了部分玩家“关公战秦琼”的特别需求。我们能够在游戏中体验极易上手的操作，简单明了的系统，以及华丽的必杀技，**但除此之外所感受到的只是BANDAI式乱斗的又一次自我重复。**

晴天

作为以漫画角色为主要卖点的游戏，游戏将三部漫画的经典元素都巧妙地融合在了一起。**游戏的操作也十分简单，并不需要复杂的“搓招”就可以发动极具魄力的必杀技，对于格斗苦手的玩家也可乐在其中。**在某些拥有高低差的场景中，跳跃时经常会出现胡乱攀爬的情形，让人稍有不适。

死神BLEACH 灵魂升温3

画面 音效 系统 总分 20

■仅推荐给喜欢这部动画的玩家。

■UMD■SCEA■BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～■FTG■2006年7月20日■1人■无对应周边■832KB

胜负师

即便自己看过原作漫画，但对于如此高频率推出新作的本系列依然有些看法。从第一作可选8名角色到本作的33名，游戏核心内容的提升十分有限，有玩数字游戏之嫌。好在本作在系统上的变化要比前几作大一些，给FANS带来的不仅仅是一堆二三线角色，还有一些全新的要素。

纱迦

和前作相比，本作增加了大量角色，再加上画面音乐没有退步，足以显示厂商的诚意。辅助角色的引入是一次较为成功的尝试，对战系统也没有什么太过深奥的地方，初学者可以迅速掌握。在故事模式中还收录了原作中的20场经典战斗，并辅以对应的动画片段，FANS一定会深感满意的。

雨滴

每一作都增加大批的可选择人数似乎是这个游戏的惯例了，而在这一次增加的人物里，大家居然看到了本该作为敌人出现的大虚角色，真是让人热血沸腾啊！另外新增加的系统能够让处于二线的鸡肋角色上场，也算是为那些设计出来却人没愿意使用的角色们谋了一个福利吧。

BLOOD+ 双翼的战斗圆舞曲

画面 音效 系统 总分 20

■你需要忍受大段大段的剧情动画。

■DVD-ROM■SCEJ■BLOOD+ ～双翼のバトル轮舞曲～■ACT■2006年7月27日■1人■无对应周边■57KB

十六夜

本作的剧情发生在“越南篇”和“俄国篇”之间，讲述了动画中不曾提及的7天的故事。**游戏分为剧情和战斗两个部分，其中剧情部分根据玩家选择调查地点以及调查角色的不同，结局会发生变化。**战斗手感与打击感都很出色，更拥有蓄力、防反等丰富要素，其中大魄力的必杀攻击更是能让人热血沸腾！

ACE 飞行员

本作更适合喜欢系列动画的FANS。游戏讲述的正是动画版初期与中期那段空白的部分，玩家要通过调查找出翼手频繁出现的原因。**比起无法跳过的剧情，我更喜欢游戏的战斗。**无论是操作的手感还是打击感都还不错。战斗系统也蛮丰富的，防反攻击、蓄力攻击以及必杀攻击都达到了一定的演出效果。

邪魔天使

人气动画的游戏版，而情节则是完全原创，是对动画的补完。游戏的打击感不错，让人颇感意外，而人物的脸做得跟动画版非常接近，这是让人最感动的地方。**不过连招、必杀的动作只有一种，角色交换攻击的节奏又一样，所以觉得没什么个性，**但原作的氛围以及感觉却表现得很到位。

ZEGAPAIN XOR

画面 音效 系统 总分 19

■一场不知何时结束的战斗。

■DVD-ROM■Bandai Namco Games/Bandai Namco Games■ゼーガペイン XOR■STG■2006年7月27日■无对应周边■硬盘记忆

纱迦

游戏的战斗场面很华丽，容易让人联想起“《ZOE》系列”。简单的操作容易上手，对动作游戏苦手的玩家是个福音。但本作动作难度太低，而且出场的敌人几乎都一副模样，战斗时根本没有任何紧张感。并且没有剩余敌人的数量和剩余体力的显示，完全不知道战斗何时才能结束。这些都是本作的败笔。

Gouki

原作的Fans可能更注重的是剧情，新玩家可能就对动作部分更感兴趣了。游戏的剧情为完全原创，这是很能吸引老玩家眼球的。**对新玩家而言，这类型的游戏缺乏足够的创新，游戏的过程显得比较乏味。**好在本作的画面还不错，战斗场面运用大量的爆炸效果，表现力十足，让人感觉到了次世代的味道。

胜负师

本作敌人的AI还算高，进攻很猛烈，而且讲究策略。机体可以动手改装，替换不同的部件能组成不同性能的机体。**不过和同类游戏比起来，可替换的部件还有些少。**游戏里面出现的机体都很华丽，人物的描绘也是有板有眼，当然这也得益于平台的提升。冒险部分若能多些要素就更好了。

饿狼传说战斗档案1/饿狼传说 Battle Archives 1/SNK Playmore/FTG/PS2　评分 18　　高机动幻想 青之章/ガンパレード・オーケストラ 青の章/SCEI/AVG/PS2　评分

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

黄金眼 REVIEW

已发售游戏的深度回顾

黄金眼评分 24

热血推荐

暴乱都市 以暴制暴

文 Gouki

◆游戏时间：20个小时以上

它虽不是最出色的FPS，但却是最有特色的FPS，请不要错过它。

多机种（PS2、Xbox）/DVD-ROM/Eidos Interactive/2006年6月13日/1人/无对应周边/美版/39.99美元

在烈火中重生

如果你是一个美式动作游戏爱好者，也许你会记得PS时代，有一款名为《暴乱都市》的第三人称动作射击游戏，当然了，这款游戏让你印象深刻的很可能是它那糟糕的游戏性，糟糕到甚至也许会让你从此对EIDOS代理发行的游戏彻底失去兴趣……时隔6年，又一款以《暴乱都市》为标题的游戏再度进入了我们的视野，那就是《暴乱都市 以暴制暴》。

其实《暴乱都市》并没有经过太多的宣传，Gouki也只是在5月份的E3展上才第一次看到了这个游戏的试玩，不过，只是看了几分钟的游戏演示，就觉得这游戏颇合自己胃口——这是一款基于现实世界观设定的FPS游戏，它没有超前的世界观，没有虚构的武器，当然也没有绿皮肤的外星敌人或者恶心怪物——试玩版所提供的，也就是游戏的第一关，战斗在燃烧的大街上展开，主角要利用手中的防暴盾牌以及身边的警车等作为掩护与敌人激烈交火，那些不怕死的蒙面暴徒一边狂呼着"Die！Mason！"（Mason，梅森，游戏主角的名字）一边手持燃烧瓶向你冲来，你没有退路，惟有用手中的武器予以坚决的还击！

随后，通过《杀手47：血钱》所附带的游戏体验版，Gouki终于可以静下心来体验《暴乱都市 以暴制暴》的独到之处，接着是正式版，再然后便产生了这个REVIEW——对于这样一款可以被称之为"热门游戏类型中的冷门作品"的游戏，Gouki也希望通过这篇REVIEW，让喜欢FPS而又不慎与其失之交臂的玩家能够不至于永远地错过这款游戏。

你要拯救的是整座城市！

游戏的剧情发生在近未来的美国，一伙恐怖分子在各个城市引发了大规模的暴乱，城市陷入了巨大的恐慌之中。为了迅速平息这场暴乱，以免波及无辜的百姓，美国政府被迫出台紧急措施，派出大批警力，决心以暴制暴。

玩家在游戏中扮演的是纽约市精英警察小队T-ZERO的队长尼克·梅森，他的任务就是保护市民的安全，铲除盘踞在城市里的邪恶势力。在梅森的身边有许多并肩作战的战友，他们有消防员，有普通的警员，也有战斗在第一线的急救医生，这些人都会在梅森打击暴乱分子时提供帮助——事实上游戏相当一部分时间，梅森身边都会紧跟着一名队友：当处于熊熊燃烧的建筑物里时，这名队友有可能是消防员，他会按照你的要求去帮你扑灭大火，或是用消防斧砸开被反锁住的大门，又或者和你一道营救被困火海的幸存者；当与暴乱分子激烈巷战时，梅森的队友有可能是警员，他会听从你的指挥，为你进行火力掩护，当然，当他遇到危险时，也会寻求你的支援；而当你体力低落奄奄一息时，相信你最希望见到的人就是适时出现的急救医生了，她会为你补充体力。其实像这样"二人组"式的合作模式在FPS游戏当中已经是屡见不鲜，不过《暴乱都市 以暴制暴》很好地利用了不同角色的职业特征，让整个游戏进程变得非常真实可信，再配合游戏过程中的大量对话，让作为玩家的你很有"存在感"。

游戏的特色

FPS游戏发展至今，可以说这种类型游戏的每一个环节都已经被游戏开发者们仔细研究过，所以，你不要指望新面世的FPS游戏会在玩法上给你耳目一新的感觉——或者这么说：与其指望能够玩到一款"划时代"的FPS游戏，不如指望这款FPS各方面都在"水准之中"更加实际一些，而《暴乱都市 以暴制暴》就是这样的一款游戏，它不会让你感到特别惊喜，但完善的游戏设计与成熟的节奏控制能够让你很快地融入游戏，并完成它。

游戏以关卡任务制的形式来展开，每一个关卡包含有许多不同的任务，其中，完成"首要任务"是过关的必要条件，除此之外还有许多次要任务，例如收集关卡中的金属面具、生擒匪首、爆头(Head shoot)次数等等，Gouki最喜欢的次要任务是"爆头次数"——游戏的爆头几率相当高，只要你够准，真正可以做到"一颗子弹消灭一个敌人"，而爆头时的音效，与《生化危机》爆丧尸头的音效类似，很有爽快感。当你完成了足够多的次要任务之后，就会获得额外的勋章，这是打开隐藏关卡的必要条件。

游戏的主线流程一共设计了12个关卡，由于游戏的关卡并不是连续性的，因此场景风格的跳跃也就合情合理了，不过总的来说都是以城市建筑为基础。Gouki认为比较有特色的一个关卡是在一幢还在修建的大楼，首先你要乘坐直升机，利用直升机上的重机枪将大楼外围的敌人清理干净，再降落到大楼的平台上，一层一层将盘踞其中的敌人消灭掉！

《暴乱都市 以暴制暴》还加入了一些在FPS中较少看到的元素，例如你面对一个胁持人质的匪徒，你必须躲在防弹盾牌后面耐心跟着匪徒并保持好距离(如果离得太近匪徒就会一枪崩了人质)，每当匪徒射光子弹重新上弹时，游戏会进入类似于"子弹时间"的时刻，画面音乐全部放慢，你就要趁着这个机会瞄准他的头部给他一枪！再比如之前提到的分支任务之一"生擒匪首"，当遇到赤裸上身的蒙面匪首时，总部会用一个很扯蛋的理由通过无线电告诉你"最好是生擒他"，这时，你随身携带的电击枪就派上用场了，你要想办法靠近他，并在他疯狂射击的间隙扑上去用电击枪将他击晕！——当然了，之前还要做很多前期准备工作，比如得"清场"，就是把周围的所有小卒子都干掉，就像下象棋时只留对方一个老帅那样……

最后的挑战

在本文的最后，Gouki认为有必要将游戏的最后一关拿出来进行专门的描述：在平息了暴乱分子的阴谋之后，梅森回到警察局为警员临时设立的"安全屋"休息，不想却遇上了暴乱分子残党的疯狂反扑，不断有燃烧瓶从屋外被投掷进来，伴随着震耳欲聋的爆炸声，暴乱分子疯狂叫嚣着"Die！Mason！"冲入安全屋……梅森要在赤手空拳的状态下，先找出安全屋内的警用装备，再伺机从安全屋冲出重围，与赶来的警察增援部队汇合……可以说整款游戏的点睛之笔就是这段"冲出重围"的过程，像极了好莱坞的电影情节，让人刚刚松弛下来神经再度紧崩，不用说，这个最后的挑战的难度也所有关卡中最高的，非常过瘾！

Vol.107 栏目主持：ACE飞行员

游戏立方 GAME³

Email：Game3@ucg.com.cn

本期多边共享最显著的变化当然就是由原来的2P内容扩展到现在的4P，非常期望玩家能够喜欢这次扩版。本栏目长期以来一直是在UCG全体编辑的帮助下完成的，体现出的是一种团队合作精神。每人提供的稿件内容从一个侧面也体现出了该编辑平时的个人嗜好。熟悉本刊的玩家都知道雨滴是UCG高人气的美女编辑。恰逢Konami的《心跳回忆 Girl Side 2nd Kiss》即将发售，这次雨滴居然趁机打出了大篇幅的游戏官方问答集，显示出了过人的热情。

多边共享区 ENTER THE GAME

隐藏的飞机 暗藏的杀机

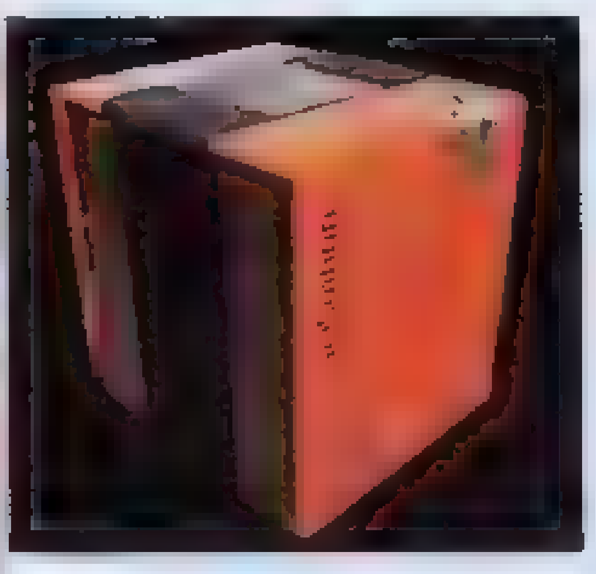
▲有兴趣的玩家不妨亲自领教这架飞机的神威。

在过去的游戏中，特别是街机游戏中经常会出现一种特别强大的敌人，它们的强大足以造成玩家心理上的阴影。什么？如果任何大风大浪对你来说都已经不屑一顾的话，那么来试一试这个。在街机版的《绿色兵团》中隐藏着一架携带超精确致导导弹的超级战斗机，它可以说是整个游戏最可怕的敌人。如果玩家正常游戏，直到通关都是看不到这架飞机出现的。但如果玩家想依靠耍赖的方法停留在原地不走的话，哼哼，只要过上20来秒那这架死神般的战斗机就会出现。只听“嗖”的一声，屏幕右侧一架战斗机呼啸而过，并发射出一枚玩家无论如何也躲不过去的导弹。其实当玩家听到战斗机声效的时候就已经注定死亡了。为了确保玩家尽快游戏，促进机台多拉快跑的赚钱，许多街机（甚至家用机游戏）中都存在着这样阴险的设定。比如在《雪人兄弟》中如果玩家不快速完成关卡就会出现恐怖的南瓜头怪物前来追杀玩家；发展到后来，许多街机游戏中干脆出现了时间限制提示，所以类似《绿色兵团》中隐藏飞机的设定就越来越少了。**[ACE飞行员 提供]**

NO PAIN,NO GAME

初学英文的朋友们都应该记得“No pain, no gain（不劳无获）”这句成语，而今却有一家厂商将这句成语改成了“No pain, no game”，因为他们生产了世界上独一无二的自虐型游戏主机——Painstation。（看清楚，可不是Playstation哦。）

这台Painstation的玩法简单而残酷，游戏的双方将手伸入机器，然后机器将分别对双方同时施以电击、高温、针刺等不同程度的“惩罚”，谁先受不了痛苦便可将手抽出，当然同时也被宣告失败。这种游戏……只适合那些有自虐倾向的人……



▲这就是新近发售的“Painstation2”。

◀看看游戏者伤痕累累的双手，简直是惨不忍睹。

目前这台主机已经开发到了第二代“Painstation2”，据说是增加了更多的“惩罚”方式以及更多的“惩罚”难度。不知道会不会出“Painstation3”……**[多边形 提供]**

Saber最强、最后的宝具——餐具套装

▲这套餐具的原型，就是从这里来的。

说到日本人的商业头脑，相信没有几个国家的人能够与之相比，这一点尤其是体现在对现有资源的再利用上。虽然TV版《Fate Stay Night》已经播放结束，但这一热潮仍然不会减退，从书刊杂志到模型玩具，各种各样的周边产品依然是毫无顾忌地大出特出，其中让十六夜印象最深的就是这次要介绍的Saber餐具套装。

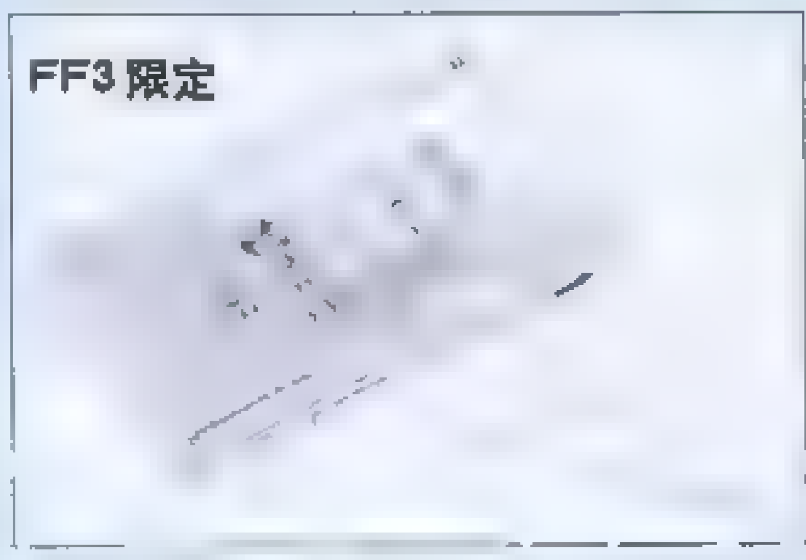
套装由饭碗、筷子和筷托三部分组成其中。筷子和碗上都有Saber标志性的Q版狮子图案。不过最有意思的还是要数筷托和碗底上面的Q版Saber，除了表情够贱之外还分别写了“士郎，肚子饿了……”和“士郎……希望能再添一碗饭”。如果真的用这套餐具吃饭，看着永远吃不饱的Saber，不知是不是真的会再多吃一些。（笑）**[十六夜 提供]**

NDSL众粉丝绝对醒目！

在推出不同颜色版本之后，充满商业头脑的任天堂又开始在NDSL的机身上动起了脑筋。虽然不同的颜色会刺激不同的消费人群去购买，但是如果能在机身上添加一些更具吸引力的东西，那么主机的用途就不再只是用于游戏，而会成为一个更有收藏价值的珍品。这样的做法对一般的玩家而言，可能并不会起到什么太大的作用，但是如果拿某个经典系列来做为卖点的话，相信那庞大的FANS群一定会让任天堂赚到盆满钵满。

即将于8月24日发售的《最终幻想Ⅲ》限定版就会赠送玩家一台名为“Crystal Edition”（水晶版）的NDSL主机，其机身上绘有游戏中主角不同职业的造型，虽然售价高达22780日元（约1800人民币），但是对于这种“象征意义大于实际意义”的主机来说，如此超值的价格真是不得不让人心动啊。**[晴天 提供]**

FF3限定



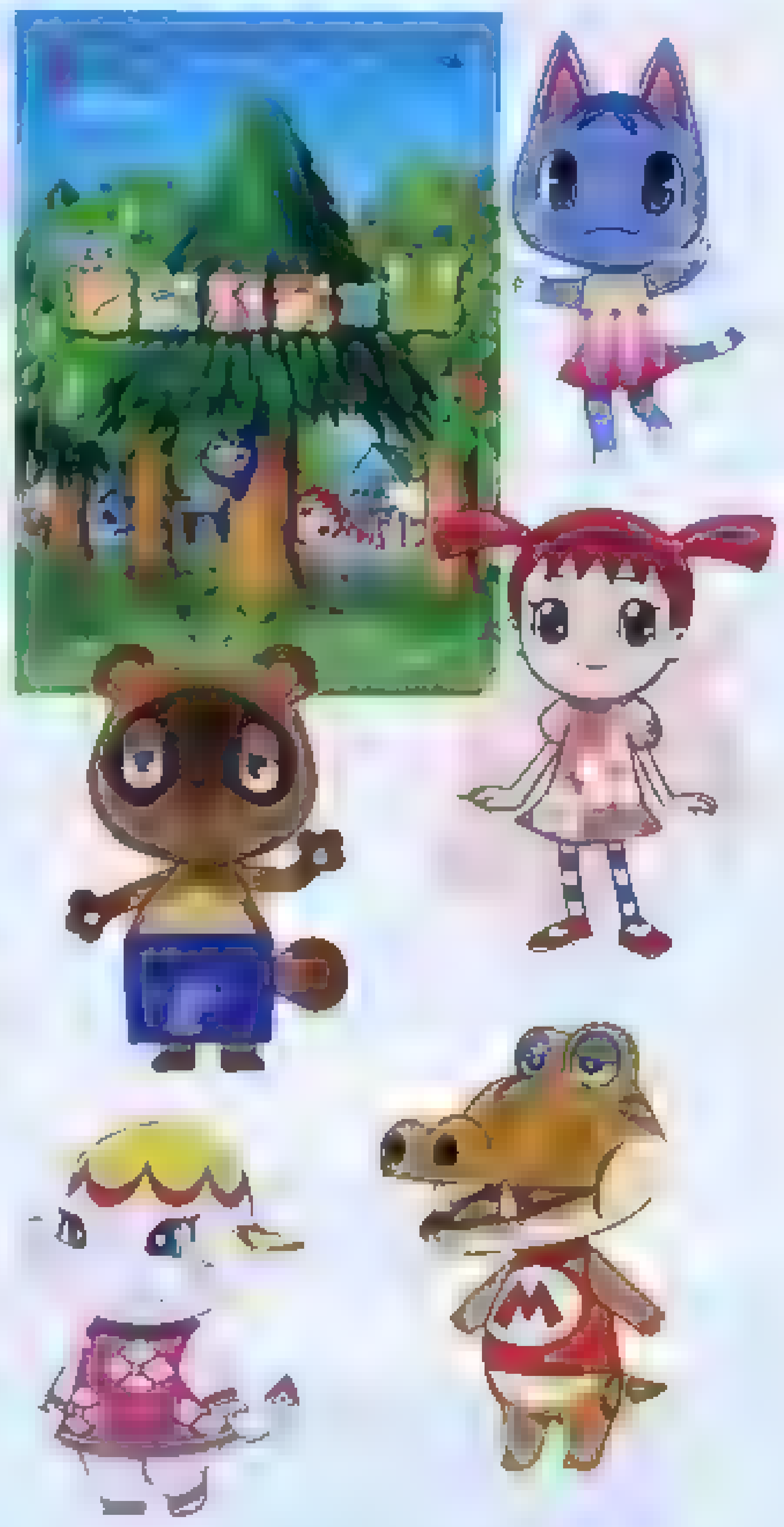
▲白色的机体配上银色图案，充满显示出《最终幻想》系列”的尊贵气质。

皮卡丘限定

▲今年夏季任天堂针对“口袋妖怪俱乐部”成员赠送的珍藏版NDSL，众口袋饭绝对的怨念物（-_-b）

《动物之森》剧场版前来拜访

今天上半年在日本红到逆天的NDS游戏《欢迎来到动物之森》如今已成为日本的超一线大作，而对于任天堂来说这也是继《口袋妖怪》后的又一颗摇钱的参天大树。于是乎推出相关周边产品也不在话下，其中就包括据游戏改编的剧场版动画。该片预计将于12月16日在日本全国上映，而目前官方网站也已经开张。



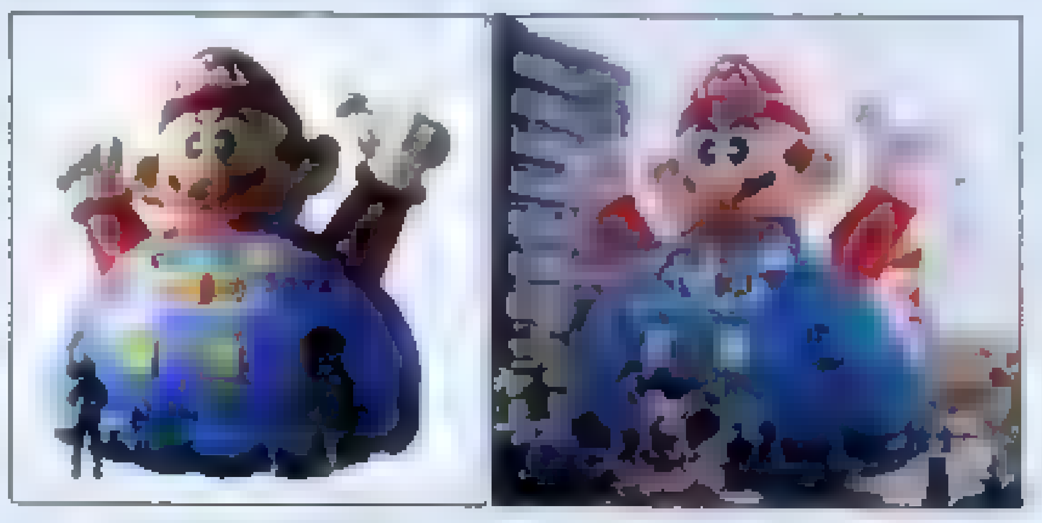
该片的世界观沿袭自游戏，并由任天堂相关人士监修。故事发生在一个名叫动物村的地方，在这里人类与动物处于平等地位。故事的主人公是一名叫“爱”的小姑娘，她是动物村的新居民，故事的开始和游戏如出一辙，爱要一边打工，一边和原住民交流。很多游戏中出现过的东西都会在电影中得到重现。

《动物之森》剧场版动画是以2D动画的形式来表现的，因此角色的形象和游戏中多少有些出入。这也是该片的一大看点。**[纱迦 提供]**

一起钻进马里奥的肚子

这个比什么等身大的马叔叔模型可猛多了。该蹦床长宽各6.5米（就是个球嘛），高达7米，可以同时容纳8位小朋友钻进去撒野。

这套蹦床1天的租金大概在15万日元，还不算运费什么的。其实国内也有以著名卡通或游戏人物为主题的蹦床，不过估计是没有官方授权的。上次去公园我就看见过以皮卡丘为造型的蹦床，黄黄的一大片那是相当的醒目啊。对于游戏玩家你来说见到这样的蹦床是不是也有想去蹦一下的冲动呢？老实说，我有的。**[ACE飞行员 提供]**



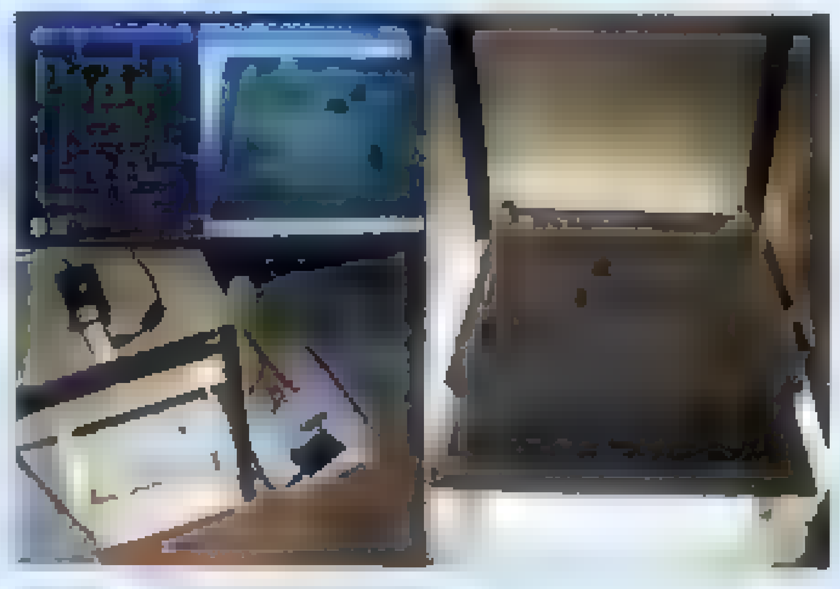
昆虫VS吃豆人

这个“使用昆虫进行《吃豆人》游戏”的设计者是荷兰大学生Wim van Eck的毕业研究项目，他首先在舞台型固定场景内用摄像机机拍摄下缓缓爬动的蟋蟀，然后凭借影像分析变换为游戏中怪物的行动。

与原来的《吃豆人》中鬼魂的固定速度相比，蟋蟀们的行动是不可预测的。它们的速度也取决于盒子里的温度。Wim和他的团队通过变更盒内温度来改变蟋蟀的速度，这样就有了不同的难度等级。而其追逐（或逃离）玩家的突然行动则通过使舞台地板（由许多板块连接而成）发生振荡及运用杀虫剂来得以体现。

这个毕业设计涉及的主要课题是“将生物的真实反映应用于电脑游戏而具有随机性”，在实际研究中，还会出现诸如“适应了舞台振荡而做出预料之外的行动”、“在游戏中蜕皮”等情况，而研究人员还会视情况加入数量不等的机械昆虫，以测得更为复杂变化的随机数值。

对于正在阅读此段的大学生朋友们，不知各位看后有何想法呢？如果条件允许的话，不妨您也把毕业设计改成类似“使用昆虫进行《气球大战》游戏”的题材如何？（笑）**[D·S 提供]**



铁杆女性玩家的终极测试题

Konami于今年8月3日发售的游戏《心跳回忆Gril’s side 2nd Kiss》（以下简称《心跳回忆GS 2》）之前杂志曾经报道过，它的前作《心跳回忆GS》可是被誉为女性恋爱游戏的经典范例，游戏周边层出不穷。那么，作为一个《心跳回忆GS》的玩家，大家对这个游戏的了解有多深呢？为此Konami的相关网站专门设计了一个考验玩家的测验，看看喜欢这个游戏的你是否是真正的FANS！

测试分3组每组20题，玩家如果能够答对其中的16题即可获得一张特殊的游戏壁纸，这些问题既有2代的，也有4年前发售的1代，所以要记得全部的答案可要花费一番工夫的哦，问题中还有一些比较有趣的信息！现在就让我们来看看这些游戏的问题和答案各是什么吧！

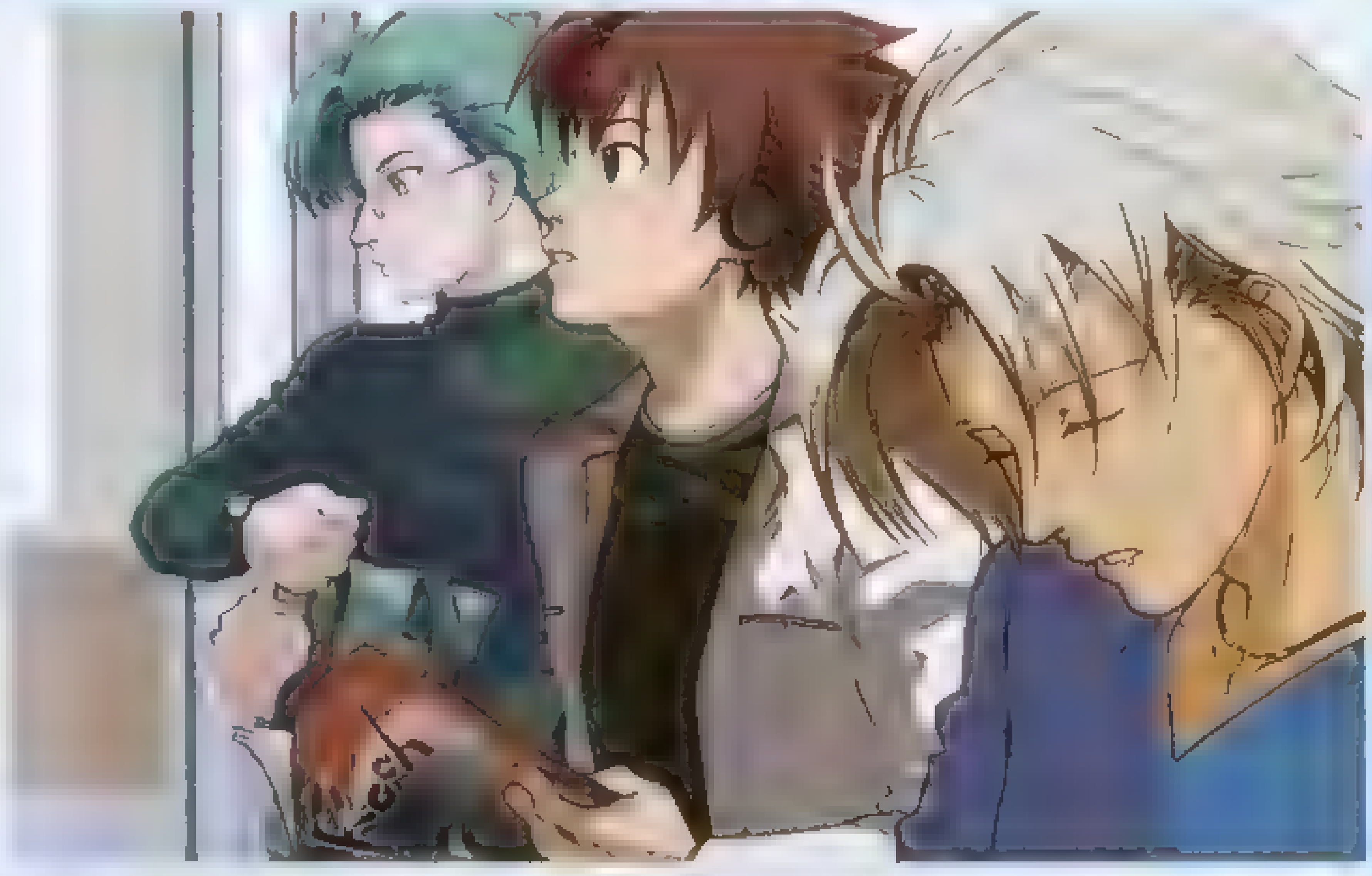
此测试的地址如下：http://www.konami.jp/gs/game/Girls Side/2nd_Kiss/event.html。**[雨滴 提供]**

A 测试

ときめきメモリアルGirl's Side 2nd Kissの舞台は何市?	はばたき市
《心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss》的舞台是哪个城市?	はばたき市
后辈キャラクタ　天地くんのネクタイの色はなにいろ?	绿
后辈天地翔太的领带是什么颜色?	绿色
クリスの国籍は?	不明
克里斯托夫・维德福德的国籍是哪里?	不明
佐伯くんは何座?	かに座
佐伯瑛的星座是什么?	射手座
羽ヶ崎学园に通う生徒で、眼镜をかけている女の子は?	小野田千代美
羽崎学园的学生中，哪个女生是戴眼镜的?	小野田千代美
入学式の叶月くん登场シーンで、叶月くんが主人公に差し出す手は?	左手
在入学仪式上，女主角跌倒后，叶月圭是哪只手伸向主角的?	左手
守村くんがはばたき学园で手入れをしている花坛には、秋に何の花が笑く	秋樱
秋天的时候，守村樱弥在はばたき学园负责的花坛中开着什么花?	秋樱
姫条くんの枕投げの必杀技は?	クラッシュバイク!!
姬条在迷你游戏“枕投”中的必杀技名称是?	クラッシュバイク!!
铃鹿くんとの3年目の文化祭の演目は?	金色夜叉
铃鹿和马在3年级文化祭上出演的剧目是?	金色夜叉
三原くんのお母さんの像があるのはどこ?	临海公园
三原色母亲的塑像出现在哪里?	临海公园
主人公の服の种类で、日比谷くんがもっとも好きなのは次のうちどれ?	スポーティ
在主角的衣服种类中，日比谷最喜欢什么类型的?	运动系列
冰室先生の夏服のネクタイはなにいろ?	青
冰室零一夏天佩带的领带颜色是什么?	青
天之桥さんの好きな音乐のジャンルはクラシックですが、若い顷好きだったのは?	ロック
天之桥一鹤喜欢的音乐类型是古典乐，但他年轻是喜欢的却是?	摇滚
苍树くんからの最初の间违いメールは　谁に宛てたものだった?	两亲と妹
苍树千晴因为发错Email和主角相识的，他的那封错误的邮件本来是发送给谁的?	父母和妹妹
ゲームスタート时の尽の年龄は?	9
游戏开始的时候尽的年龄是多大?	9岁
须藤家の执事?ギャリソン伊藤の本名は?	伊藤总吉
须藤家的总管ギャリソン伊藤的本名是?	伊藤总吉
ストレスのパラメータはいくつ以上溜まると病气になる?	100
因为压力大而生病的话，需要体调多少才能恢复	100
はばたきネットでの花椿せんせいのコラムのタイトルは次のうちどれ?	GOROのおしゃれコラム
花椿吾郎是在はばたき市的网页上撰写哪个专栏?	GORO的爱美专栏
主人公の一人称は次のうちどれ?	わたし
主角用什么称呼自己	わたし

B 测试

主人公达が通う学校の名前は?	羽ヶ崎学园
主角的学校是什么名字?	羽崎学园
佐伯くんの血液型は?	O型
佐伯瑛的血型是?	O型
Girl's Sideではタイトルロゴにクローバーのモチーフが使用されていました。では、Girl's Side 2nd Kissのモチーフは何?	贝
每一作《心跳回忆》都是一个主题道具，本作的主题道具是什么?	贝
志波くんの诞生日はいつ?	11月21日
志波胜己的生日是什么时候?	11月21日
主人公のクラスの担任、若王子先生の担当教科は?	化学
主角的老师若王子贵文是教授哪一个学科的?	化学
姫条くんのバイト先のガソリンスタンドの名は?	スタリオン石油
姬条打工的地方名字是什么?	スタリオン石油
三原くんの卒业后の进路は?	世界旅行
三原色毕业以后的行踪是?	世界旅行
叶月くんの电话番号はどれ?	●×●－××●×－▲■■●
叶月圭的电话号码是?	●×●－××●×－▲■■●
铃鹿くんが最初にくれる诞生日プレゼントは何?	リストバンド
送给铃鹿和马最初的生日礼物应该是什么?	表带
守村くんがもっとも苦手なものは次のうちどれ?	水泳
守村樱弥最难应付的是什么项目?	游泳
冰室先生いきつけの店の名前は何?	カンタループ
冰室零一经常去的商店叫什么名字?	カンタループ
苍树くんの两亲はどこに住んでいる?	アメリカ
苍树千晴的双亲住在哪里?	美国
天之桥さんの亲友は谁?	花椿 吾郎
谁是天之桥理事长的朋友?	花椿吾郎
日比谷くんの部屋には、あるものが所狭しと贴られています。それは何?	ペナント
日比谷的屋子里各个角落都贴了一个什么东西?	棒球队的三角旗
Girl's SideのOPムービーで、最初に登场するキャラクターは谁?	叶月 圭
在《心跳回忆GS》的Opening动画里最先登场的角色是谁?	叶月圭
クラブの夏合宿は每年8月の何周目に行われる?	2周目
社团的夏天合宿是发生在每年8月的第几周?	第二周
はばたきネットのニュースはどれくらいの频度で更新されている?	每月更新
はばたき的网页是多久更新一次?	每月更新一次
オールクリアした时に见られるご褒美イラストで、左上に居るのは次のうち谁?	冰室先生
全员通关后的奖励图片里，位于画面左上的是谁?	冰室零一
尽の友达で绀野さんの弟の名前は何?	绀野玉绪
尽的朋友绀野先生的弟弟叫什么名字?	绀野玉绪
主人公の携带の着信メロディーは次のうちどれ?	SIGNAL
主角的手机铃声用的是什么音乐?	SIGNAL

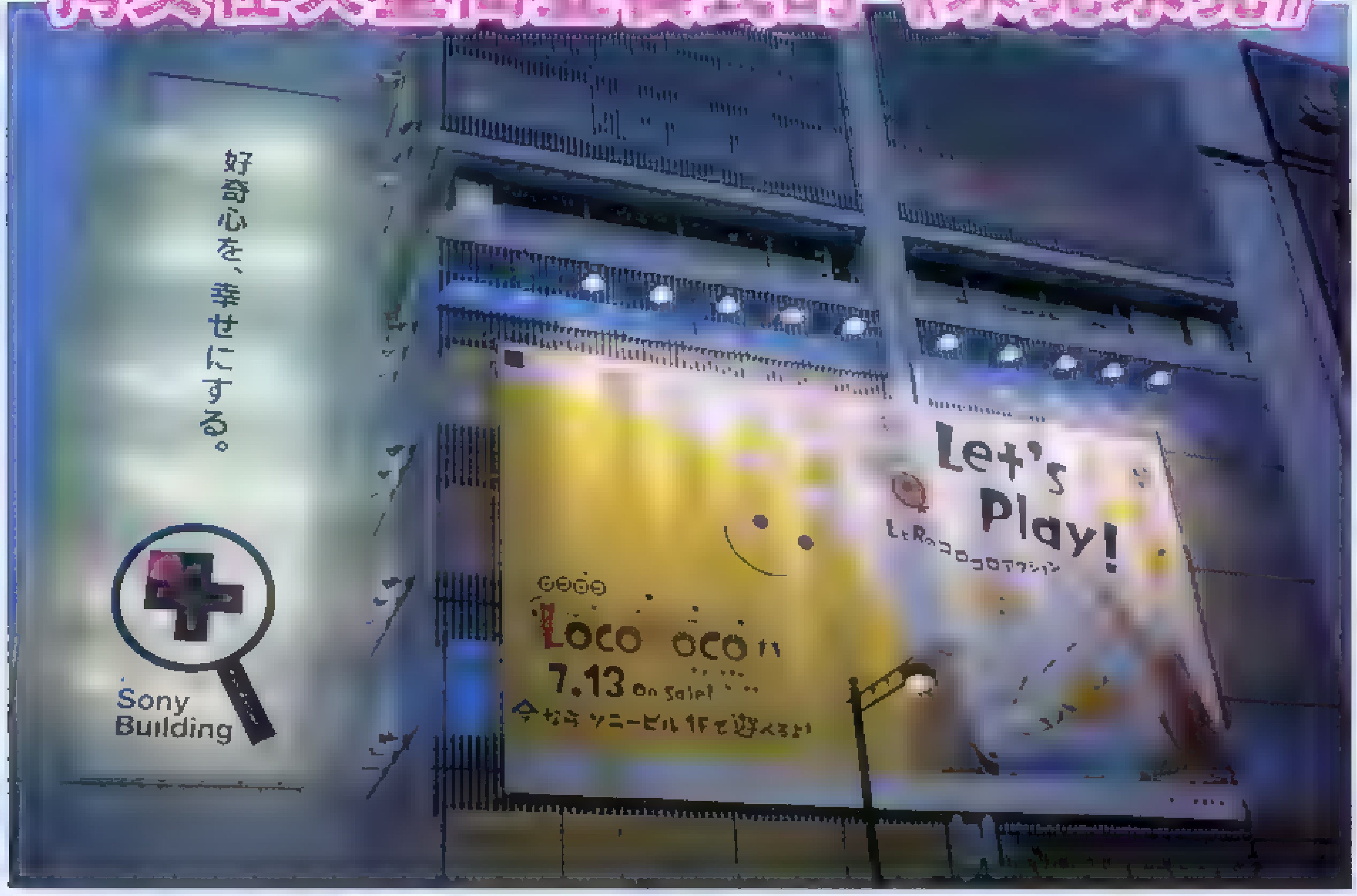


花屋アンネリーのバイト日は火曜日と、何曜日?	木曜
花屋アンネリー的打工日是星期二和星期几?	星期四
藤井さんが前发にとめているヘアピンの数はいくつ?	2本
藤井同学固定在前发上的发卡的数是几个?	2个
Girl's Sideのゲームスタート时の年月日は?	2002年4月4日
《心跳回忆GS》游戏开始时是什么时间?	2002年4月4日
テニス部の劝诱ポスターのキャッチコピー「あなたとわたしのOOOOO」。OOOOOには何が入る?	ラブマッチ
网球部招募部员的海报印着“你和我的OOOOO”，OOOOO应该是什么单词?	Love match
フリーマーケットでは手に入らないコスプレ衣装は次のうちどれ?	月风魔の铠
跳蚤市场买不到的COSPLAY衣服是哪件?	月风魔の铠

C 测试

ときめきメモリアルGirl's Side 2nd Kiss の发卖日はいつ?	8月3日
《心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss》的发售日是哪天?	8月3日
冰上くんの血液型は?	B型
冰上格的血型是什么?	B型
Girl's Side 2nd Kiss の主题歌を歌っているのは谁?	大浦 佑一
《心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss》的主题歌是谁演唱的?	大浦佑一
针谷くんのあだ名は何?	ハリー
针谷的绰号是什么?	ハリー
Girl's Side 2nd Kiss でも健在のEVS。さて、これは何の略?	Emotional Voice System
系统EVS是什么的缩写?	Emotional Voice System
铃鹿くんの呼び名を变更する时、必ず嫌がる呼び名のは次のうちどれ?	热血さん
铃鹿和马最讨厌别人叫他什么?	热血さん
日比谷くんの将来の梦は?	プロ野球选手
日比谷涉将来的梦想是什么?	棒球选手
守村くんにあげると喜ぶ诞生日プレゼントは次のうちどれ?	ピクニックバスケット
守村樱弥最喜欢哪个东西做生日礼物?	旅行篮
冰室先生が放课后に学园でピアノを弾いている所を目击する事が有ります。曲目は何?	リストの「ため息」
主角遇见冰室零一放学后在钢琴室弹奏钢琴，曲目是什么?	李斯特的《叹息》
花火大会に浴衣を着ていくと、叶月くんに何みたいだと言われる?	金鱼みたい
焰火大会的时候，如果穿浴衣的话，会被叶月认为像什么?	金鱼
姫条くんの秋私服には文字が书いてあるものがあります。その文字は何?	SEA
姬条秋天时穿的便装背后印着什么?	SEA
天之桥さんのはばたき学园での役职は何?	理事长
天之桥一鹤在はばたき学园里担任什么职务?	理事长
三原くんが文化祭の假装大会の为に着ていたドレスは赤でしたが、本人は何色の方が似合うと言っていた?	白
三原为了文化节的化装大会的穿的礼服是红色，本人认为什么颜色比较相配?	白
きらめき高校の生徒である苍树くんは何部に所属している?	电脑部
きらめき高校的苍树千晴加入的是什么活动部?	电脑部
ショッピングモールのブティック・ナナミはいつオープンする?	2003年春
大型购物中心的时装商店・ナナミ什么时候开放?	2003年春

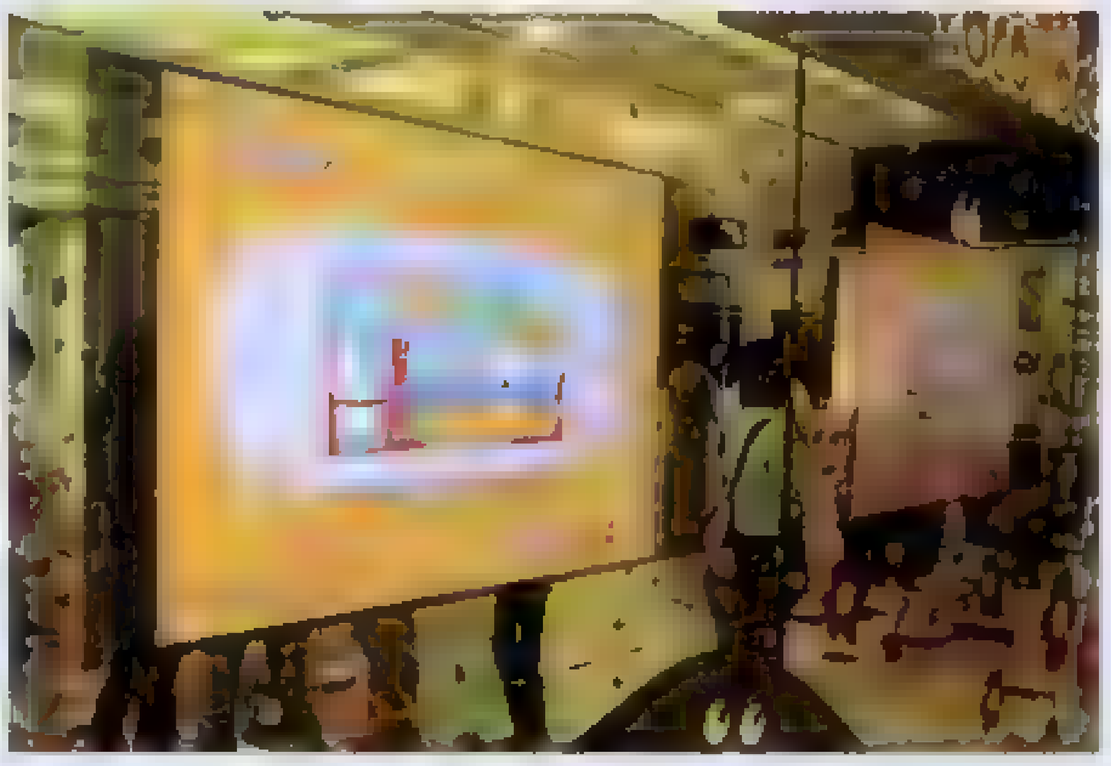
拷贝任天堂商业模式的《乐克乐克》



▲在东京的闹市区随处可见《乐克乐克》的广告。

请看这张图片，索尼花大量钱财去宣传的PSP新类型游戏《乐克乐克》在日本竟然卖到“品切”（即是断货的意思）？这到底又是怎么回事儿呢？且慢！仔细一看，原来公告贴纸上显示卖到“品切”的竟然是任天堂的NDSL主机。这……店员也太不敬业了吧！竟然把NDSL品切的字样帖到了《乐克乐克》的宣传气球上，简直是对PSP最直接的讽刺。来自海外的最新消息，为了扭转《乐克乐克》低迷的销售势头，目前游戏已经开始以半价销售，日本中古商店给出的全新《乐克乐克》售价仅为1980日元，折合人民币139元。

一直以来任天堂的游戏虽然表面上看起来平平无奇，却总是有着令人咋舌的销量。尤其是NDS上的一大堆脑力锻炼游戏制作成本几乎可以忽略不计。那么这些简单的游戏为何可以大卖特卖呢？其中有一个重要原因就是任天堂强大的市场推广能力。任天堂在市场宣传上的投入一直是不计血本，虽然游戏制作成本较低，但如果加上广告成本，任天堂的那些畅销游戏成本一点不比传统大作低。在NDS及其大批轻松益智型游戏大获成功后，索尼也开始拷贝其商业模式。索尼为《乐克乐克》投入了高达7亿日元的宣传费，从电视广告、户外广告、杂志广告到店头广告、展会



宣传，《乐克乐克》的身影无处不在。可惜，PSP的市场定位与NDS毕竟不同，《乐克乐克》的简单风格很难像传统大作那样吸引广大PSP玩家。

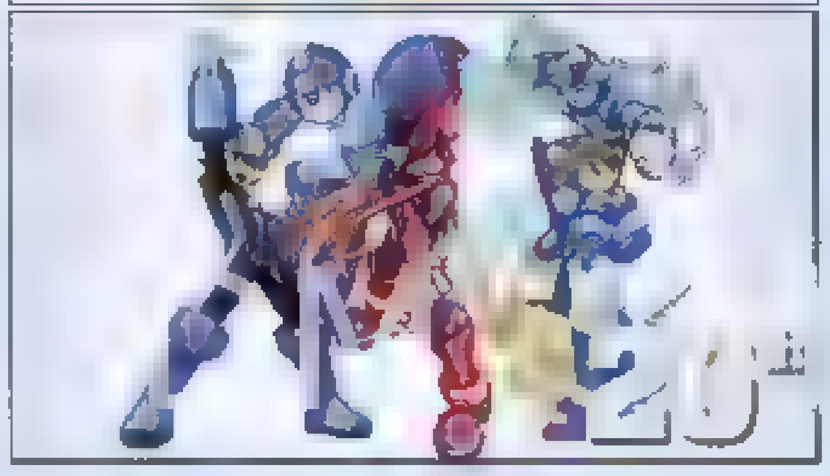
如果改为由任天堂发行，《乐克乐克》或许也将成为一款百万级大作吧。**[星夜 提供]**

勇者斗恶龙DVD-BOX《勇者阿贝尔传说》预约开始!

由角色设计原案鸟山明参与的《勇者斗恶龙 勇者阿贝尔传说》是于1989年12月开始放映的动画，该动画一共有2部，总共42话。对于喜欢《DQ》的玩家而言，里面许多东西都非常熟悉，比如登场的人物和怪物，甚至动画中的战斗背景音乐也和游戏的一样。现在这部动画的DVD已经开始预约了，其中的特典包括一张特典影像DVD，收录的影像都是一些名场面，另外还有一本132页的包括了角色等资料的设定图小册子。这套DVD极具收藏价值，如果你是一个“DQ FAN”那么就一定不要错过。**[邪魔天使 提供]**

1987~2006，洛克人20岁啦!

在不知不觉间，洛克人已经陪我们走过了将近20个年头，回想起FC时代朴实的洛克人到现在帅气的Zero，“《洛克人》系列”游戏确实给玩家带来了不少快乐的回忆。为了庆祝洛克人20岁生日，Capcom可谓下足了功夫。在NDS登陆的全新系列《洛克人ZX》（简称《ZX》）没有让大家失望，游戏素质相当高，预订了这款游戏的玩家还有机会得到收录了游戏宣传影片、游戏过场动画以及达人演示录像等影像的特典DVD，Capcom甚至还制作了《ZX》的漫画（《ZX》的官方网站上收录了漫画的第一话）。除《ZX》外，另一款全新的系列作品也会在2006年冬天与大家见面，与承继“Zero系列”的《ZX》不同，这款作品会沿用《洛克人EXE》的世界观，在《洛克人EXE6》100年后的世界里，我们将扮演新的主人公进行冒险。虽然“Zero系列”、“EXE系列”与GBA一起渐渐退出了历史舞台，但洛克人的传说仍未完结，让我们在NDS上相见吧！**[小白龙 提供]**



秘密花园

胜负师语：格斗游戏可以说是一个特别需要突显角色魅力的游戏类型，因此热门的FTG总会特别受COSPLAY和同人画师的欢迎，"《铁拳》系列"便是如此，甚至还有主攻《铁拳》的同人画师，Tea便是其中的一位。这位酷爱南梦宫格斗游戏的日本画师，对于画《铁拳》的同人可谓情有独衷。在他的作品中有着对角色的独特理解，就让我们一起来看看吧！

本期主题：《铁拳5》同人

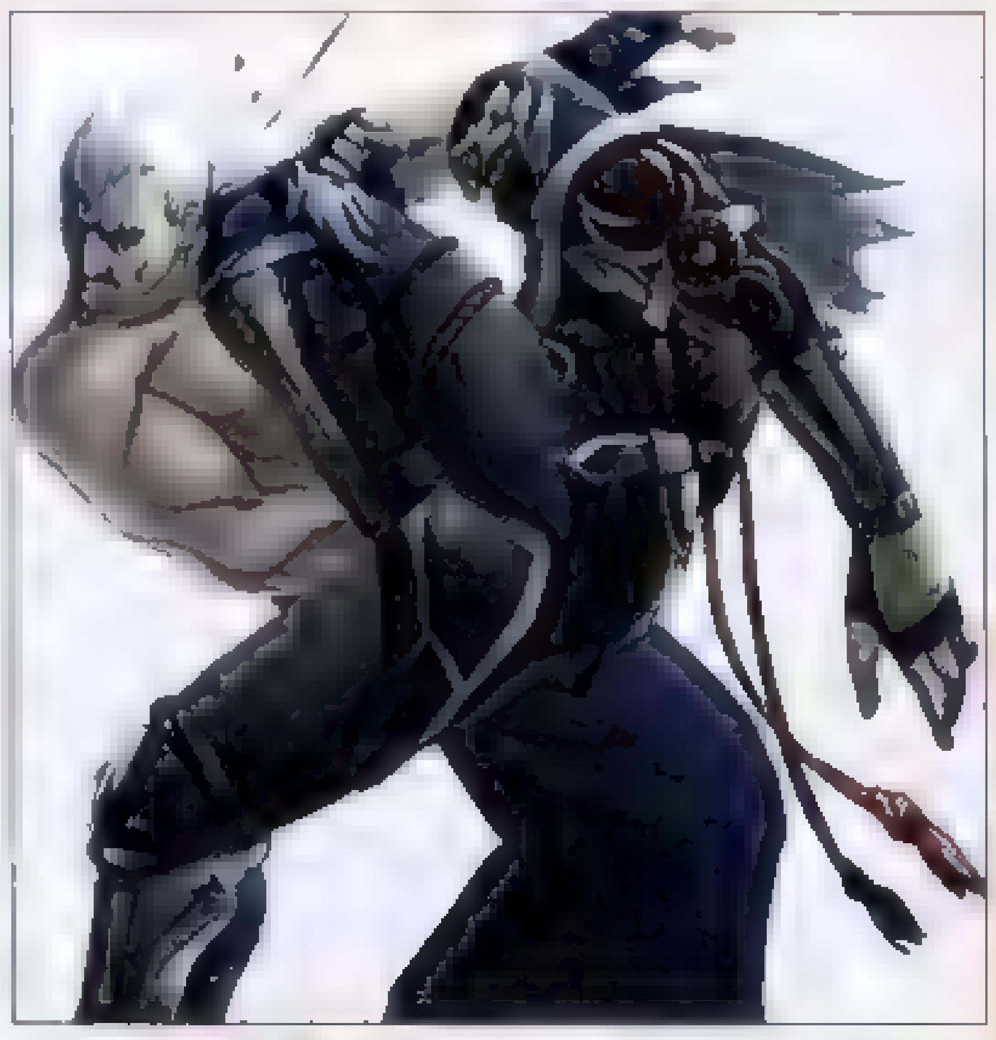
清凉版的凌晓雨。这难道就是传说中的《铁拳 极限沙滩排球》吗？

作者较早创作的凌晓雨同人，也是比较有代表性的一幅作品

《铁拳5DR》中的新角色莉莉，服饰是标准的1P造型。眼睛画得很传神，很有富家千金的娇蛮气质。

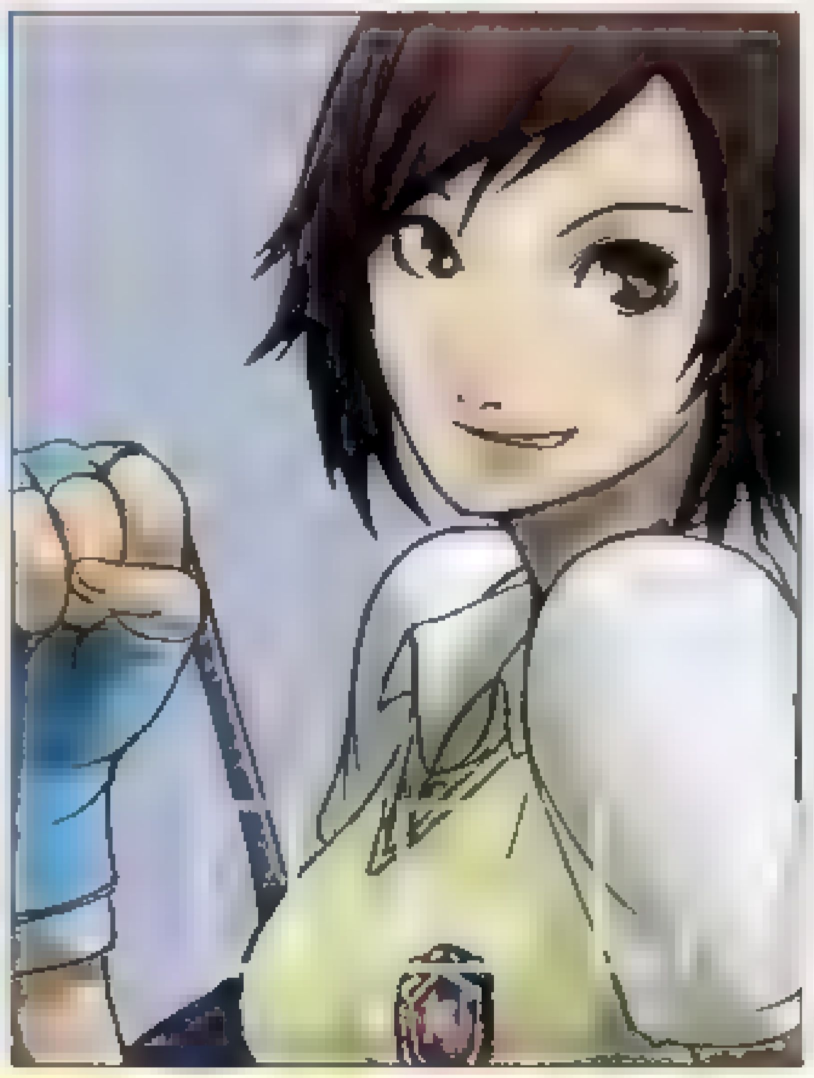
风间飞鸟的1P造型，虽然绘制很简洁，但在透视和构图上颇有新意。

校服版的凌晓雨，画面很有动感，动作很有些忍者的感觉。



在一堆美少女中出现这么粗犷的作品，可见作者画男人也不含糊。

海滩边的风间飞鸟，穿着十分随意，应该是在度假吧。



线条十分清爽的制服版飞鸟，画风与另几幅区别较大，表情也显得比较调皮。

2P造型的风间飞鸟，似乎正在梳妆，和服上得比较正统，英气中更添了几分妩媚。

友情提示

随着杂志的改版，问题小卖部近几期都会进行一些新的尝试，如果大家有什么好的建议，都希望通过信件或 Email 的形式提交。在综合了大家意见的基础上，以后会不定期地根据大家的问题数量扩展版面，希望能解决更多朋友遇到的疑难杂症，在这里胜负师就先针对目前的问题询问情况，再次提醒一下大家需要注意的几个事项：

(1) 在来信中会经常出现询问某主机和周边价格的问题，由于全国的物价并不是统一的，因此通常这类问题都无法给出让大家满意的答案，还请大家原谅；

(2)由于造成主机故障的原因也是多种多样的，通过文字的描述通常都很难正确判断出问题的所在，也成为了一类无从下手回答的问题；

(3) 通过 Email 提交问题的朋友，请尽量不要在邮件中添加附件，不然极有可能会被服务器直接当做垃圾邮件过滤掉，而造成无故漏收的情况。

《大神》通关之后

敬爱的小编你们好，我最近在玩《大神》这款水墨画游戏，虽然已经通关，但还是有很多不明白的地方。①打完九尾之章后，来到西安京(贵族街)怎么才能得到强化笔“水乡·惠雨”呢？②通关后在CG鉴赏模式中，最后两个为什么是空着的，怎么样才会让它们出现呢？[河南 介立杰]

①在消灭掉九十九尾后，前往西安京(贵族街)卑弥呼女王的宫殿后面的水池，把水池中的水引到前方的四根石柱上就可得到“水乡·惠雨”的能力了。②至于你所说的最后两个CG，则需要通关后达成全“神”评价才会出现，而要达成这个目标也并非难事，只要肯多花时间与敌人战斗和收集幸玉就可以了。

PS2记录转换小教程

UCG众小编好，请问PS2记忆卡上的存档能够在网上下载吗？需要如何配置和操作才能将其转到自己的记忆卡上？[广东 小优]

PS2记忆卡中的存档的确是可以从网上下载的，现在就以比较普及的X-PORT2为你讲解具体的操作过程吧：

(1)先利用网络搜索找到X-PORT2的光盘镜像和软件程序，并利用该光盘镜像制作一张X－PORT2的引导盘(镜像所对应的语言版本无影响)；

(2)准备一根将PS2和电脑连接起来的双向USB线(通常称为USB连接线)，虽然这种线在电脑城里比比皆是，但是并非所有的线都能顺利地将PS2和电脑进行连接，这里给大家介绍一个比较实用的小技巧：将USB的线插在电脑的USB接口上，电脑就会提示找到了新硬件，此时注意系统所弹出来的提示信息，如果显示为“Usb Device”则说明可以正常连接。

(3)使用USB线将PS2和电脑连接起来，再使用“添加新硬件向导”时选择“否，暂时不。”，点击“下一步”后，再次选择“从列表或指定位置安装”，接着将“在搜索中包括这个位置”前打上勾，点击右方的“浏览”，最后选择到X-PORT2软件安装路径下名为“Drivers”的文件夹，一直点击“下一步”就会出现“新硬件已经安装并可以正常使用”的提示。

(4)最后将我们事先已经准备好的引导盘放入PS2，当出现“PlayStation2”的LOGO后，稍等片刻就会在电视屏幕上看到“Waiting For Command”的字样，接着启动电脑上的X-PORT2软件(我们以英文版为例)，点击下方中间的“PC DATABASE”按钮就会看到刚才你下载的记录文件了。(需要将记录文件放到X-PORT2安装路径下的“Savesgames”文件夹内)

(5)在保证自己的记忆卡还有足够空间的情况下，在想要导入的记录前打上勾，最后点击左侧的“SEND”按钮就会将记录传输到记忆卡里了。

导入记录的过程中，如果看到屏幕上的“Waiting For Command”在闪烁就说明一切运转正常，如果长时间停止闪烁就需要重新启动一下PS2了。对于一些使用时间较长的机器，可能会出现无法读取引导盘的现象，也需要注意。

《怪物猎人P》中的古剑

亲爱的胜负师，小弟最近刚上手的《怪物猎人P》，自宅后有一古剑，按□键可以上去拔，但却拔不出来，请问那剑要怎么才能拔出，可以装备吗？[河北 刘群]

只要完成村长处所有的3星任务后就可以将它拔出来了，而且这把剑也是可以装备的，不过能力就很一般，还是可以进行强化。

《战国无双2》无限城任务指引

胜哥你好，小弟有两个问题请教。①在《战国无双2》的各种设定中怎样才能读取以前的中断存档？②无限城中“汉血马”的任务怎样才能出现？[天津 刘震宇]

①在“各种设定”中选择“セーブ／ロード”下的“ロード”就可以读取之前的中断存档了。②如果在第51～71层之间完成过“荷驮头救出战”和“秘药制作”这两个任务的话，那么在第71层会遇到特殊的“荷驮头救出战”(任务的说明会有所变化)，再将这个任务完成，就可以在商店购买汗血马了。这里一定注意的是，在“无限城”内每5层可以中断记录一次，而以上任务的出现也是随机的，如果在51～60层之间没有出现前两个任务，那么在61～70层之间就必须使用“S/L大法”确保它们出现。

《大神》笔神能力学习方法

胜负师，你好！请问《大神》打到“留声机要一闪三个飞轮”那里有什么诀窍吗？我使用“雾隐”加“无限墨”都没有成功，痛苦啊，还望赐教！[江苏 刘峰]

要解开此处的谜题，首先要进入留声机一旁的隐藏洞穴，用风吹走地上的树叶并记下石板画的模样。之后回到留声机前，用画笔将火把上的火引到留声机左上方的机关上让机关解冻，用“雾隐”让飞轮减速，并用一闪攻击留声机的机关让三个飞轮按照石板画的模样停下来，如此就能获得“冻神”。

《大神》数珠收集解惑

胜负师你好，最近我玩《大神》时遇到几个十分棘手的问题，请你一定要帮帮我啊。①在找第48颗珠子时，是要把小女孩所想的画在服装店的衣服上，请问小女孩在哪里呢？②在找第49颗珠子时，需要抓住四次早藏，应该先用一闪或红莲打掉他的分身后，再撞他，为什么我每次都不能成功呢？到底是怎么一回事呢？[天津 吴桐]

①西安京(庶民街)地上蹲着的小女孩就是她了，不过你需要先找到木炭给她，然后她的头上就会出现提示的图案，此时再到西边的服装店里把图案画在衣服上，最后再与小女孩对话就可以得到了。②要成功地击破早藏的分身需要满足两个条件：(1)按照特定的顺序攻击他的几个分身；(2)用特定的笔神能力攻击他的分身，除了要使用一闪、红莲以外，有时也要用到水乡和迅雷的能力。攻击分身的顺序以及每个分身所对应的笔神能力，在早藏开始逃跑之前的画面上会有明显的提示，只要看清楚再行动就可以做到万无一失。另外，玩家必须利用西安京晚上出现的鬼魂身上的电才能使用迅雷的能力，若此时玩家已经拥有天丛云剑，大可装备此剑并把剑上的雷电直接引到分身身上。

日文人名小常识

这里有两个小问题希望得到小邪和胜哥的回答。①《深渊传说》中的メジオラ高原上有其他几个遗迹，我找到了2～5号遗迹，请问这里一共有几个遗迹呢？完成所有的谜题打开装置后有什么用呢？②一个关于日文姓名的小问题，虽然贵刊是用汉字来表示林原惠美的名字，但动画中的字幕却是使用的“林原”和几个假名的组合，而同样是“惠美”的绪方惠美在动画的字幕中却都是使用汉字来表示，这其中有什么特殊的规矩吗？[南京 刘寅]

①这里一共有5个遗迹，完成所有的谜题会得到一些道具的奖励，并没有什么特别事件发生。②关于日文名字的问题，其实这纯粹是日本人自己的喜好，也没有什么特别的规矩，但是杂志上一般为了让读者更容易地记住这些名字，所以就将一些假名翻译成了对应的汉字，这样在介绍时读起来也会更加顺口。

"搬运达人"技能获得方法

请问一下胜负师《怪物猎人P》中剑客的装备有哪些带"搬运达人"技能呢？可否详细罗列一下，具体怎样获得呢？[上海 滕颖祥]

游戏中在没有获得"搬运达人"技能的情况下，某些运送任务不得不绕路前进，比较浪费时间，这里就先提供给你一套比较实用的装备组合方案吧！

ボーンヘルム	なぞの头骨*1	收集森之丘5区中间区域的骨头（几率较小）
	ファンゴの毛皮*1	从ブルファンゴ身上剥取
	怪鸟の鳞*1	从2星任务"密林の大怪鸟"任务中出现的イャンクック身上剥取
レザーライトアーム	龙骨（小）*1	从アプトノス身上剥取或通过任务奖励获得
	ケルビの皮*1	从ケルビ身上剥取
バトルフォールド	怪鸟の鳞*3	同上
	ケルビの皮*2	同上
	大地の结晶*2	在火山的1、2、3、4、5、6、8区域采集
	砥石*2	集会所购买

《大神》钓鱼心得

胜负师大哥，最近小弟在玩《大神》时遇到了问题，想请你指点一下。在两原岛北的海岛上钓鱼给海猫亭的厨师，钓最后的大鱼要用一闪打三下才能钓上，但每次我只砍了两下那人就没力了，之后只能被拉下水，到底钓上大鱼的方法是什么呢？[广西 黄龙]

首先你需要在西安京购买10000两的鱼杆，然后带着它前往两岛原北左上方的海岛就可以钓起大鱼了，这里需要考验你的反应力，必须动作迅速，多试几次就可以了。

筱原一弥的生还之道

胜负师你好，不知道以下的问题能否为我解答呢？万分感谢。《绝体绝命都市2》中在筱原一弥的"韭泽区第一地下设施"部分，我在到达扶手电梯后，隔开电梯旁铁丝网的布后，按攻略向对面大叫，可怎么始终没人理我？而且那个洞也钻不过去，游戏到这儿就进行不下去了，十分的郁闷。[哈尔滨 孙韬]

在发生营救藤宫的情节后，先来到道路的尽头取得扩音器，然后返回最开始出发的地方使用后，再把布撩起来就可以爬过下面的洞口，保留身上有3格重量的情况下取得附近的ジェリ罐，最后对着记录点使用就可使情节继续发展下去了。

《头文字D》卡片收集

最近在玩PSP版《头文字D》遇到个小问题，如何得到第165号Special卡片呢？是必须收集完其余的卡片还是通过文太的挑战？请小编们给我指点迷津啊。[上海 江圣臻]

游戏中所有的卡片可以通过以下的方式收集：比赛卡可以在公路最速传说模式得到；人物卡在与对应的人物比赛时会有较大的几率得到；车卡只能在个人计时模式才可以得到；Specil卡片则需要满足一些特殊的条件出现。根据你信中所说的情况，相信是要通过藤原文太的挑战才会得到第165号卡片。

与文太的比赛一共会在8跳赛道上进行，难度也会不断提高，最高会达到15星。在0～5星时文太会使用AE86，6～10星时改用AE86改，11～15星则使用GC8V。玩家除了要对赛道十分了解之外，娴熟的操作和高性能的车辆也是必不可少的，相信你多加练习就会获得胜利，继续加油！

《最终幻想XII》常识补充

胜负师你好，小弟我正在进行《FFXII》的要素收集，遇到了以下几个问题。①游戏中经常会获得一种名为"石ころ"的道具，卖给商店也才2块钱，到底有什么作用呢？②在空贼小屋中，有一个称号好象是必杀连携50次以上才会出现，这会不会太难了啊？③FFXII中是否有隐藏召唤兽呢？[四川 王勤]

①很遗憾地告诉你，那个石头除了卖给商店之外，基本上是毫无用处，不过会出现名为"远い日の思ひ出"的交易品，购买后得到5个良质の石材。②其实这里是你的理解错误，这里所指的连携并非是必杀技，只要连锁50个怪物(连续杀死同一种敌人)就可以了，这种地点在整个游戏中有很多，比如ゴルモア大森林入口附近的クアール、ルース魔石矿深处的スケルトン等。③本作中并没有隐藏的召唤兽，你信中所提到的"月の女神"真的只是传说而已。

阳光教室 走进异形词

在介绍了常见错别字后，有朋友问雨滴，明明"身份证"用的是"份"字，为什么"身分"却要用"分"字，是不是弄错了？这里为大家解答一下，对于普通汉字来说，除了常见的错别字外，还存在一种普通话书面语中并存并用的同音(通常指声、韵、调完全相同)、同义(通常指理性意义、色彩意义和语法意义完全相同)而书写形式不同的词语，我们把这些词语叫做"异形词"。这些词语在经过规范后，由国家语言文字工作委员会整理出一套规范的用词标准，制定出《异形词整理表》供大家参考。如"按捺"和"按纳"，根据《第一批异形词整理表》的规范应该使用"按捺"。"指手划脚"和"指手画脚"统一规定采用"指手画脚"。

不过有一些词语还在研究中，如"身分"一词，其实"身分"这种用法古已有之，指"人的出身、地位或资格"。而"居民身份证"则是从外国的ID Card演化而来的，1984年我国使用这种身分证明的时候借鉴了香港的翻译采用"居民身份证"一说，之后一直未有修改。而"身分"和"身份"又十分相象，因此很多人就觉得"身份"其实才是正确的用法了。与这个类似的词语还有"惟一"与"唯一"，"想像"与"想象"等，不过以上两组词语没有"身分"和"身份"那样的渊源，因此按照《现代汉语词典》的处理，推荐使用"惟一"和"想像"。

多边形 英语学习要持之以恒

编辑手札

邪魔院

〖体会异国文化的魅力〗

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

玩了《P3》倒是激发了我玩《真・女神转生3 狂热版》的兴趣，现在正在攻略中，仲魔合体那真叫一个爽，而且不像《P3》那样同种的仲魔只能拿一个。不知道大家能否猜到小邪最喜欢的仲魔，呵呵，不卖关子了。我最喜欢的仲魔既不是麦塔特隆，也不是希瓦，而是肥肥的苍蝇王！看看那么"可爱"的苍蝇王，真想捏一下。(^_^)

闲聊日语

作者：张宏

"が"和"は"的精髓

"が"和"は"是日语中最常用的两个助词，它们之间的区别是日语初学者普遍感到比较难的一个问题。笔者翻过一些日语教科书和语法书，那里面详细介绍了两者的区别，比如"が"应当怎样怎样用，"は"应当怎样怎样用等等，很具体。但笔者有这样一个感觉：这些介绍虽然很详细、很具体也很正确，但好像并没有抓住两者区别的"精髓"。下面笔者想用一个很简单的例子告诉你如何抓住两者区别的"精髓"。假设张三和李四在树林里散步，张三突然看到树枝上有一只鸟（请注意，此时李四还没有看到，这是第一个关键处），于是张三用手指给李四，并说：**あそこに鳥がいます。**（那里有一只鸟） 张三用手一指，于是李四也看到了（这是第二个关键处），张三的眼神很好，能够分辨出这只鸟的种类，他继续说：**あの鳥は鸚鵡です。**（那只鸟是鹦鹉） 这个例子到这里就结束了，现在笔者来总结一下"精髓"是什么：如果谈话对方的脑海中，尚没有出现某个事物（第一个关键处），你需要用"が"，一旦谈话对方的脑海中，已经出现了某个事物（第二个关键处），你就需要用"は"了。 最后笔者认为有必要特别强调一点：前面提到的教科书、语法书中的内容，都是正确的，当然以它为准，千万不要用笔者所说的这些内容来否定那些内容，笔者只是做一个小补充而已。

经典台词

神((かみ)とは、期待（きたい）していたほど万能（ばんのう）ではなかった。

音：kamitowa kitaishiteitahodo bannoudewanakatta。

译：所谓神，看来也不是我所期待的那样是无所不能的啊。

その通（とお）り、心（こころ）を支配（しはい）できる存在（そんざい）など…ない。

音：sonotouri kokoro wo shihaidekiru sonzainadonai。

译：不错，没有任何东西可以支配心。

看到这里，我的心中只冒出了一个念头——可怜的理查德，痴心一片的理查德，为了自己心爱的人，化身为鬼是没错的！（雨滴：你、你……太偏激了……）三女神合体女，即使你的胸围取三女神的平均值也是没用的，你丝毫不能撼动理查德在我们心目中的地位！啊！还好我们能在隐藏迷宫里再见，没关系，短暂的离别只会增加我们重逢时的欣喜，等着我！（雨滴：你、你……疯了……）

东瀛采风

あいさつ

日语中的**あいさつ**就是我们所说的寒暄，这是一个世界通用的行为，虽然每个国家寒暄的方式有可能不同，但结果都是一样的，比如泰国是击掌，波利尼西亚是碰鼻等。现在我们一般见面都说"你好"、"早上好"，虽然是一句简单的问候，但也会让听话人受用非常。

人际关系的润滑剂

我们都知道日本人是非常讲礼貌的，他们见面都会问候，而与此同时还伴随着肢体上的变化，那就是鞠躬，根据场合以及关系的深浅不同鞠躬的角度也是会发生变化的。在西方，大家见面最常用的寒暄方式就是握手，如果双方都是男士，那么双方会十指相握，而如果是异性之间握手男方只会握住女方大拇指以外的其他四指。刚才我们说泰国人见面的寒暄方式是击掌，而这击掌也是很有讲究的，根据两人的关系深浅击掌的位置也会发生变化，分别是眼睛以上、头以上、脸的前方、脸的下方。而波利尼西亚的碰鼻寒暄是表示对对方的尊敬，如果双方是平辈关系则是鼻子对碰，而对方如果是自己的长辈或上司则要用自己的手腕去碰对方的鼻子。

在很久以前日本人在街上见到任何人，不管是否认识都会打招呼，一个不对别人打招呼的人会被人歧视，也被认为是不成熟的行为，即使到了现代，在商界、亲属以及近邻等关系中这样的观念依旧存在。像"早上好"、"你好"这样的寒暄语是基本的习惯。

慰问与关心

在以前，"寒暄（あいさつ）"被称为"打招呼（言葉かけ）"，在外出与人面对面相对而过的时候打招呼是一般的礼仪。镰仓时代的武家家训《极乐寺殿御消息》中就有记载，不论是谁，只要看到人就一定要很有礼貌地向对方打招呼。现在日语中的"**おはよう**（早上好）"其实是当年"**お早くから、ご苦労様でございます。**（您起来得这么早，真辛苦）"的简略语，这是对从很早就开始工作的人的一种慰问。而"**今日は**（你好）"则是"**今日は、ご機嫌いかがですか。**（今天您还好吧ｐ）"的简略语，这是对早上第一次见面的人的身体情况的一种关心。"**こんばんは**（晚上好）"则是"**今晚は良い晩ですね。**（今天晚上真不错。）"的简略语。而"**さようなら**（再见）"是"**左様なば**（就这样吧）"的简略语，应该是"就这样吧，我告辞了"的意思，不过其原来的意思没有一个定式的说法，而且从什么时候开始这样的话被人为地规定为寒暄语谁也说不清，只是在江户时代的书中有"**おはよう（ございます）**"这样的记载。

时代的变化

■这是日本小学生开展的"日常寒暄活动"。

根据日版NHK放送文化研究所的调查，在昭和初期以前出生的人与亲属、邻居、同事之间的关系很融洽，相互之间有很亲密的关系。而在第二次世界大战之后出生的人他们之间人与人的关系就没那么深了，随着时代的变化，寒暄这种人际关系的润滑剂越来越被人忽视，这也使得日本人各方面的人际关系越来越淡薄。

栏目主持：十六夜

模型地带

每一次“模型地带”都要隔上一期才能与大家见面，就连十六夜也感到非常不过瘾。虽然“期刊化”的斗争还在继续，不过以目前的情况来看还是“同志尚需努力”……

言归正传。正如之前十六夜所感慨的那样，从本月开始大量“神作”以及“准神作”便会陆续发售了。首当其冲的就是本次介绍的 Alter 的黑 Saber，其高素质的造型以及相对低廉的价格具有非常大的诱惑力。说实话，这段时间值得关注的好东西实在是太多了，真的是说上三天三夜也说不完。不过心急的玩家可以考虑即将推出的模型时尚志《模魂志》，在里面不仅能够看到大量新品的介绍，更有各种模型周边的相关信息，相信一定能让深好此道的你满意。

Fate/hollow ataraxia 黑Saber dress Ver.

种类：PVC完成品
比例：1/8(190mm)
售价：4200日元
原型师：河原隆幸
发售日：2006年7月
厂商：Alter

相信在动画、漫画等多种途径的狂轰滥炸下，这位金发的女剑士已经被绝大部分玩家所熟知了。这款作品的造型来自于去年年底发售的PC系列新作《Fate/hollow ataraxia》，而身穿黑色礼服的Saber也让看惯了蓝色长裙的我们眼前一亮。

由于整体色调采用了很纯的黑色，因此人物的皮肤显得更加白皙。在此，十六夜不得不对Alter的制作技术由衷地发出赞叹：无论人物的哪一块肌肤，我们都很难察觉到PVC材质的“塑料反光”，如果与光线配合得当甚至能够让人产生“凝脂”的感觉。（邪魔天使：这小子疯了，离他远点……）

精湛的制作工艺还表现在服装上。歌特萝莉风格的黑色礼服裙不仅重量感以及褶皱的细致程度相当出色，配合由于受圣杯影响而黑化的 Saber 那空茫的眼神，使人物在优雅中又透露出忧郁与悲凉。

READ OR DIE 读子·利德曼

种类：PVC完成品
比例：8(200mm)
售价：5040日元
原型师：稻垣洋
发售日：2006年10月
厂商：寿屋

没错，这款当年稻垣洋的代表作在时隔多年后终于PVC化了！《R.O.D》播放结束后推出的同造型手办，在当时可以说成为了不少像十六夜这种玩家的怨念。不愧是公认善于表现充满跃动感造型的稻垣洋，随体势摆动的外套与裙子以及飘逸的头发，完美地将读子转身的瞬间呈现在我们面前。

这一段时间寿屋推出的PVC素质都不尽如人意，为了能够维持自己目前的位置与影响力寿屋终于开始将以往的经典手办PVC化。虽然这种“刨坟”的做法一定程度上证明了老厂在创新以及开拓新市场的无力，但有机会拿到以往的怨念物，单就这一点对于我们来说也未尝不是好事。

汪达与巨像 米诺牛“瓦鲁斯”

相信作品的原型，来自《汪达与巨像》中的米诺牛“瓦鲁斯”已经不用再介绍了。游戏中玩家要控制主角汪达，利用剑的光芒寻找隐藏在巨像身体各处的弱点。而这个设定现在被完完全全地还原了。作品的主题——巨像在细节上的再现绝对是相当细致，无论是身上的“毛发”还是用于攀登的地方都制做得非常用心。

▼ 做为附属品的汪达让十六夜想到了以前放在鱼缸中的小瓷人……

种类：树脂完成品
比例：—(195mm)
部件数：3
售价：10290日元
原型师：
发售日：2006年10月
厂商：寿屋

3DM-SM

让我们一起感受用笔玩篮球赛的魅力吧

马里奥篮球3on3	Nintendo Square Enix	SPG
NDS		

因为不是严谨的篮球游戏，必然会有一些恶搞成分。比赛中基本分为二分球20分，三分球30分，必杀技40分。运球拍击场地上带有问号的方格还会获得加分。同时"《马里奥》系列"里经典的道具也会出现。这些道具都隐藏在球场上的带有问号的方格里面，触之即被开启。游戏没有裁判，当然就没有犯规的概念，所以大家可以想怎么玩就怎么玩。这款游戏名为"3on3"，可不是三人制篮球，它可是真正的全场哦，只不过是缩小版而已。

文 猫太

系统介绍

操作详解

基本操作

进攻(十字键为移动角色，防守同)

	触控笔	按键
快速运球	快速点击触摸屏	快速按B
投篮	向上划	X
蓄力投篮	点住触摸屏待球闪光后上划	按住B待球闪光后按X
传球	向队友方向斜划(正面不可，为投篮)	Y(左)A(右)
变向加速	点要变向方向后按相应方向键	无
扣篮	跑动中向上划	跑动中按X
带球转身	向下划后再向斜上划	无
补篮	与投篮相同	与投篮相同
定向传球(可回传)	传球时同时按L	无

防守

	[illegible]	按键
抢断	向下划	B
封盖	向上划	X
换人防守	L	L
紧逼防守	点住触摸屏	按住B
干扰扣篮	向上划两次	按X两次
抢篮板	向上划	X
上前抢球	向左或右划再向下划	按Y/A，再按B
指定换人	按L同时向对友方向斜划线	无
大坐	向上划再向下划	按X再按B

模式介绍

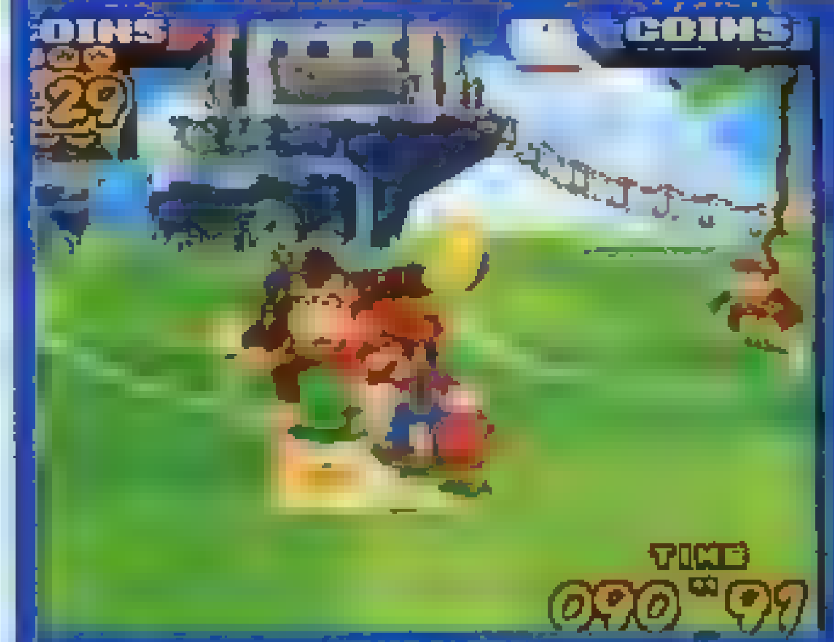
游戏共分为四个模式，教学模式、淘汰赛模式、对战模式和联机对战模式。在游戏主菜单左右下方各有两个选项，在左边选项的第一项里，玩家可以查看自己在游戏中的等级、积分和收集要素等信息。第二项可以选择惯用手。游戏设计非常体贴，左右手操作基本无异。所以如果你是左手拿笔的话，那就尽情地选择左手吧(貌似没有这样的人)。第二项选择是否开启按键操作。下面将对各个模式一一介绍。

チャレンジゲーム 教学模式

&3DM-SM

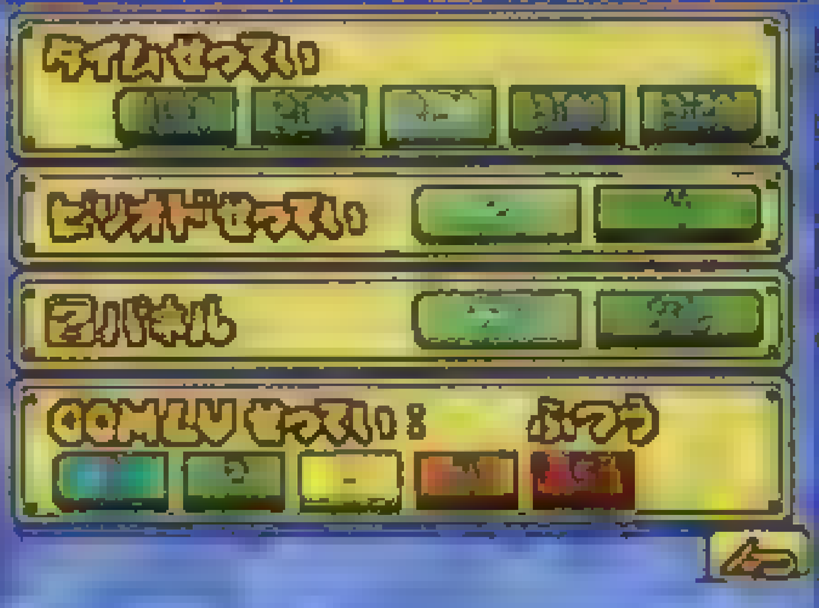
©2006 Nintendo © 2006 SQUARE ENIX

トーナメント 淘汰赛模式



此模式共有四座奖杯等待玩家夺取。每个每座奖杯均有8支队伍参加，进行单场淘汰赛，每场比赛均为两个半场，时间为各2分30秒，最后积分多者获胜。每夺得一座奖杯自动进入下一座奖杯的争夺。每座奖杯都有金、银、铜三种，根据玩家比赛的成绩的不同由高到低分别获得（[illegible]分以内为铜，[illegible]~[illegible]分为银，[illegible]分以上为金）。得到第四座奖杯之后出现[illegible]难度，夺得全部四座奖杯后将对阵最终对手[illegible]。比赛中可以抢断或使用道具攻击对手，获得控球权。攻击对手成功可以将对方身上的一部分金币夺取，[illegible]，并且在该场未被使用的道具也会增加金币。

エキシビション 对战模式



与电脑对战，选择三名选手将他们投入篮球，点OK进入场地选择。场地为在淘汰赛模式中每打赢一场比赛就增加一个可选球场。在右下角的选项中可以设定比赛的时间、回合数和电脑难度。注意在？パネル一项中若选择[illegible]，比赛将不会有道具和机关，完全按照真实比赛的进程进行，当然还是没有裁判的。

たいせん 联机对战模式

本作还支持最多4人的联机对战，有兴趣的玩家不妨一试身手。

角色及必杀技介绍

游戏中连同隐藏角色共21名，一开始会出现10名。根据淘汰赛中取得奖杯成色的不同出现不同的隐藏角色。

所有角色共分为5种类型，分别为：

全能型：没有明显的缺点，传、控、带能力都较强，我们亲爱的马里奥大叔就是这种角色。

技术型：身体灵活，带球技术出色，护球和突破能力都较强。

力量型：不用多解释，中锋的不二人选，防守面积大，扣篮势大力沉。与一般中锋球员一样，中投不准。（联想一下奥尼尔）

速度型：速度快，灵活性好，适合突破，但投篮不太准。

智慧型：智慧型的球员动作比较花哨，但主要针对电脑，毕竟玩游戏是智不智慧还要看自己。

名字	类型
マリオ马里奥	全能型
ルイージ路易	全能型
ピーチ碧奇	技术型
デイジー迪希	技术型
ヨッシー耀西	全能型
ワリオ瓦里奥	力量型
ワルイージ坏路易	技术型
ドンキ大金刚	力量型
ディディー迪迪	速度型
クッパJr.小库巴	速度型

名字	类型
パタパタ帕塔帕塔	智慧型
ディクシー迪库希	速度型
クッパ库巴	力量型
キャサリン凯瑟琳	全能型
テレサ特雷萨	智慧型
プロペラヘイホー螺旋桨	智慧型
ニンジャ忍者	全能型
シロマ白魔	技术型
クロマ黑魔	智慧型
モーグリ莫古利	智慧型
サボテンダー仙人掌	速度型

此外，每名角色还有固定的必杀技。必杀技的基本分为40分。其发出方法为在触摸屏上相应位置依次点击角色特有必杀技图案上各端点两遍。例如马里奥的必杀技出法如图，依次点击触摸屏上①②③④⑤的位置，点两遍，马里奥就会发出华丽的必杀技。在三分线以外发出必杀技，会有队友跳起进行空中接力。但是不要以为必杀技是必进的，距离太远或队友被盯防过严的话是有可能不进的。放必杀技有一段相当长的无防时间，很容易被对手断球，使用时要慎重。在教学模式中有所有选手的必杀技详细指导。

隐藏人物

本作的隐藏要素一共分为隐藏人物、隐藏球场、隐藏篮球和隐藏服装四项。虽然不算很多，但取得条件颇为复杂，现只列出隐藏人物的取得方法。（皆为在淘汰赛模式中）

FF角色	
モーグリ莫古利	Normal难度下夺得花之银杯
ニンジャ忍者	Normal难度下夺得彩虹杯
シロマ白魔	Normal难度下夺得彩虹银杯
クロマ黑魔	Normal难度下夺得彩虹金杯
サボテンダー仙人掌	在第二座奖杯的第二场比赛中得到800分以上（用赌博机）会打出隐藏的沙漠球场。在对战模式中沙漠球场打球。比赛中地面上会发现仙人掌的头，用球拍它，直到它跑出球场。赢得比赛后就能得到他了。

马里奥角色	
パタパタ帕塔怕塔	Normal难度下夺得蘑菇杯
ディクシー迪库希	Normal难度下夺得花之杯
クッパ库巴	Normal难度下夺得星之杯
キャサリン凯瑟琳	HARD难度下夺得蘑菇杯
テレサ特雷萨	HARD难度下夺得花之杯
プロペラヘイホー螺旋桨	HARD难度下夺得星之杯

道具介绍

游戏中会出现许多道具，如经典的龟壳、蘑菇等，利用这些道具将对比赛进程起到许多意想不到的作用。让我们记住这些道具的功用在比赛中逆转比分吧。道具共分为三大类：进攻道具、防守道具 和通用道具 。进攻道具为攻方方专用，在带有问号的方格里拍球即可获得。除通用道具外，其他方格若被攻方利用出现进攻道具，若为收方利用则为防守道具。防守道具为守方专用，触之即可取得。但注意不要一路跑过去，要在道具落在手上后才能使用。通用道具亦然。攻方碰到未被使用的道具可加分。

进攻道具	
一枚金币	进球后在基本分上加一分。
十枚金币	进球后在基本分上加十分。
赌币	ジュニアストリート球场专用，取得后将球投进赌博机转动，根据出现图案加分或者减分。

防守道具	
陷阱	设置在球场上，误踩到会跌倒。
香蕉	设置在球场上，踩到会跌倒。
炸弹	投出后一定时间爆炸，被波及的选手倒地。
绿龟壳	投出后直线滑动，被击中的选手跌倒。
红龟壳	投出后自动追踪，被击中的选手跌倒。
トゲゾー龟壳	红龟壳的强力型，可追踪空中球，追踪到后爆炸。

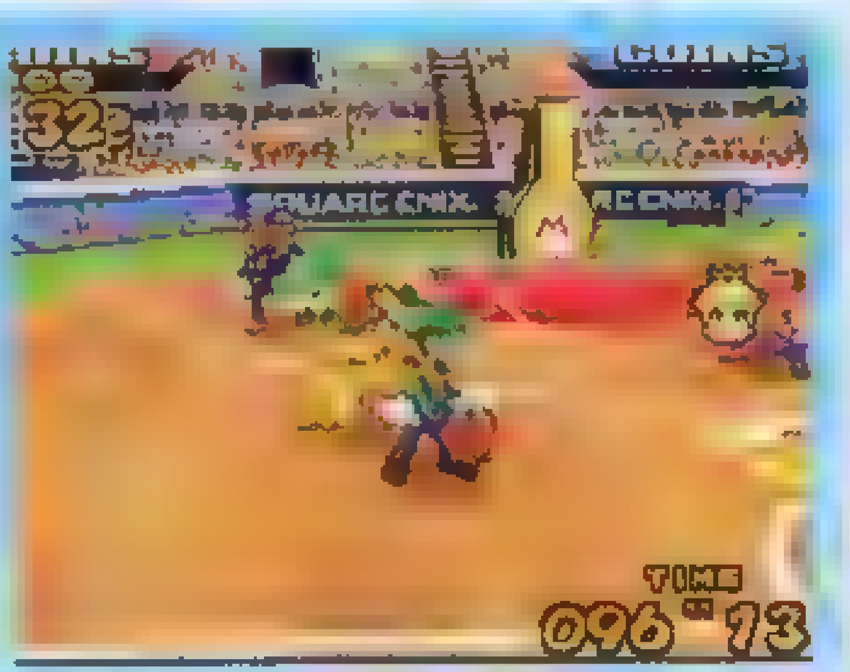
通用道具	
蘑菇	在一定时间内提升速度。
毒蘑菇	在一定时间内降低速度。
星星	在一定时间内无敌，对接触到的选手有吹飞效果。
サンダー	自己以外其他选手全部倒地。

关于两个特殊球场

本作中每块不同的球场都有各自特有的道具和环境，尤其以下面这两个更为特殊。

第二座奖杯花之杯第三场比赛的デイジーガーデン球场，那里的篮筐是一个巨型的大嘴。它会拒绝你的扣篮，甚至是必杀。目前还不明白其中缘故，不过个人感觉这个球场中投命中率还是比较高的。可能是因为篮筐大？多跳投吧。

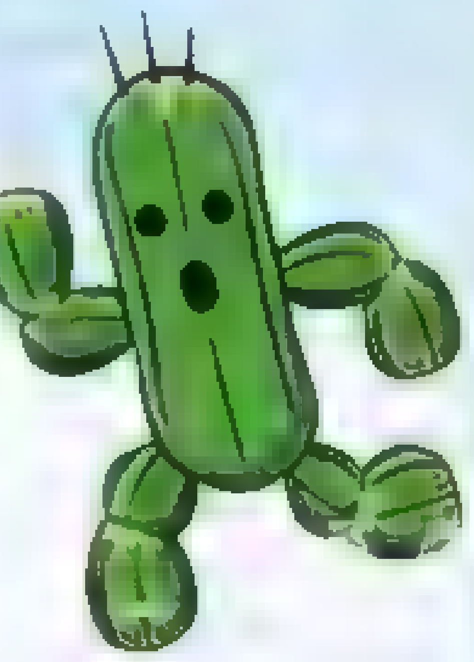
第三座奖杯星之杯第二场比赛的ジュニアストリート球场，俗称赌场



球场，进攻时会发现地上的有些问号会变成紫色，过去踩就会得到一枚赌币。球进后就会自动开启场边的赌博机。能赚（或赔）多少金币就看你的运气了。

关于FF队

玩过一遍的玩家一定会对Hard难度下的FF队记忆犹新吧。通过这关没有什么特别好的方法，也可以说有很多方法，但每种方法都是建立在熟练地掌握操作的基础上的。因为与前面的关卡相比难度突然提升了一大截，会感觉不适应。最终还是要从基本功练起，这支变态球队不会给你偷懒的机会，分要一分一分的得。基本原则与篮球比赛一样：保证自己得分，遏制对方得分。



作为第一款横空出世的次世代主机，X360自去年11月发售以来得到了全球玩家，尤其是欧美玩家的追捧。对于国内玩家而言，一方面本代主机的余晖依然灿烂，另一方面次世代的另两款主机都尚未发售，再加上次世代主机“更上一层楼”的软硬件价格，持币观望的气氛浓厚也就不奇怪了。这篇硬件指南希望能为大家释疑解惑，成为购机前后最好的实用指南。

夏日激爽次世代！

XBOX 360 全方位扫描

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 叉包饭斯DKCK　编 ACE飞行员

Part. 1 你必须了解的硬件常识

解读基本规格

X360的主要硬件规格

CPU	时钟频率为3.2GHz的IBM定制PowerPC架构三核心芯片，内含1MB L2缓存，2.7GHz前端总线
图形系统	高速500MHz的ATI定制图形处理器，内建10MB eDRAM(256GB/s)，48条具备动态平行浮点运算能力的着色管线，全新的统一着色架构设计
内存	512MB GDDR3 RAM，UMA内存共用架构
光驱	12倍速DVD光驱
存储	20GB硬盘（豪华版标配，简装版须单独购买）
总重	约3.5公斤
体积	约300x75x255厘米
工作环境温度	5℃～35℃

输入输出装置

- ◆记忆卡接口2个
- ◆USB接口3个（2个前置，1个后置）
- ◆网线接口/AV接口/直流电源接口
- ◆红外线遥控器接收端
- ◆无线手柄等游戏控制器（2.4GHz数字宽频无线技术，最多4个）

作为电视游戏玩家，可能不少读者对这些枯燥的数字缺乏亲切感。我们不妨稍微解读一下指标背后蕴含的澎湃次世代动力。X360的CPU有三个核心处理单元——可以粗略理解为内含三颗单独的CPU，每个都工作在3.2GHz频率下。每个核心可以同时运行两条硬件流水线，也就是说该主机可以同时执行6套指令集。多核心架构优势在于可以给予游戏更大的灵活性、更多表现空间；但反过来，程序员给CPU编程时就变得非常困难。所以至少在发售后几个月的时间里，我们还很难看到完全发挥X360性能的作品。好在一般主机都有5～6年的生命周期。X360硬件架构设计上最为突出的亮点就是ATI新一代的“统一着色架构”（Unified Shader Architecture）设计，这要比现行的PC X850显卡架构整整超越一代。微软也曾表示将在新的Windows Vista操作系统时代力推这一全新的架构。X360的内存也是主内存和显存共享的，给予开发者更大的灵活度来有效地分配硬件资源。

众所周知，在次世代三大新主机中，X360和PS3两者都宣扬“高清游戏时代”的理念。软件层面上说，微软为X360游戏设定的最低标准是720p（即720线逐行扫描），而部分高端产品可以支持到1080i（即1080线隔行扫描）。从硬件层面上说，720p和1080i都是Xbox 360支持的输出模式，当然，游戏也可以降低输出成480p或480i（即一般家用电视标准）。有玩家可能要说，Xbox上不是也有游戏可以支持到720p吗？实际上，除了大幅强化的游戏效果，720p还是微软设定的“最低标准”，即所有的X360游戏都必须支持720p和16：9宽屏格式。游戏型PC和X360比起来谁更强劲呢？直接把主机的数据指标和PC来比有些生硬，毕竟主机最大的特点就在于完全不同的、完全为运行游戏而设计的架构，这和PC以多任务为己任的诉求存在巨大差异。就目前一些X360和PC双版本游戏软件表现出的水准，至少在万元以上的PC才有可能达到和X360同样分辨率的高品质图像。在可预见的未来，X360都将为我们提供性价比最高的次世代高清游戏体验！

主机版本

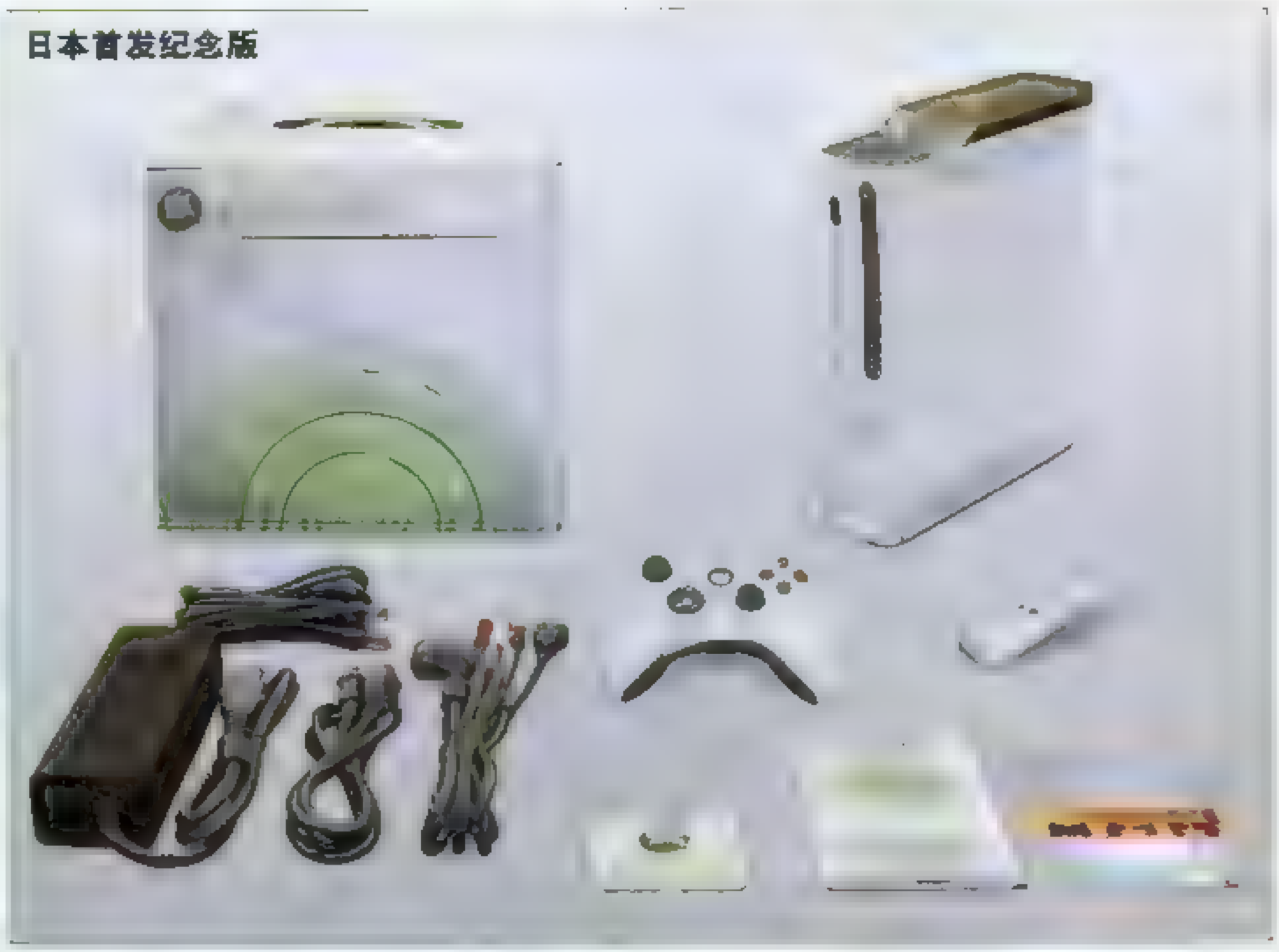
X360有两种基本的零售套装，也就是所谓的“豪华版”和“简装版”。这两个版本的区别其实只是相关配件的多寡，主机本体的规格不存在任何差异。简装版完全可以通过另行购买相关配件来补齐。鉴于目前国内主要销售的都是日本和香港版主机，基本见不到美版和欧版主机或软件，故在这里主要介绍日版和港版X360主机的区别。

日本首发纪念版

X360主机1台（已安装20G硬盘）
无线手柄1个
耳麦1个
网线1根
电源适配器1个（110v）
普通AV线1根
D端子高清AV线1根
遥控器1个
Xbox Live金会员身份免费体验1个月

香港豪华版

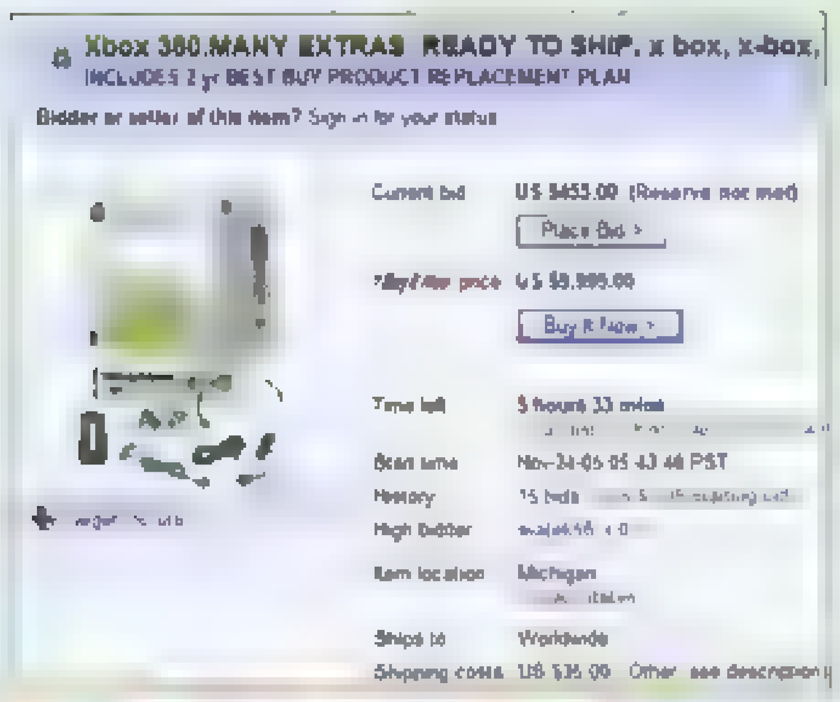
X360主机1台（已安装20G硬盘）
无线手柄1个
耳麦1个
网线1根
电源适配器1个（220v）
色差高清AV线1根
Xbox Live金会员身份免费体验1个月



▲目前这个版本基本已经消化完毕；新一批的普通日版除了遥控器外内容物和首发纪念版相同。

可以看到日版和港版主要的区别在于高清线材和电源这两点。D端子接口是和色差效果相当的一种接口，主要在日本国内的电视机上见到，世界其他地区这种端口很少。国内只有极少一部分日本品牌彩电才有D端子接口，也就是说大部分购买日版主机的玩家必须另行选购其他线材，或DIY改造成其他接口才能使用。而电源方面，日版机在X360巨大的电源之外还要配备一个高功率的变压器，如果空间不足就会显得非常不方便——这一点港版机的220v电源即插即用就显得非常贴心了。国内有些电玩店已经推出了110v电源改造成220v的服务，收费不一。笔者认为在安全第一的考量下还是不要擅自去改电源。

另外日版首发版还附送了一个遥控器，主要在播放DVD时使用，而且此遥控器还可以用来控制安装了Windows XP多媒体中心版（MCE）和红外遥控器的PC。不过在实际使用中遥控器的作用并不大，因为包括播放DVD影片在内的所有功能都可以用手柄按键实现。



◀最早的美版豪华版曾经在网上被炒到几千美元的天价，而现在不到3000元人民币即可入手一台同样配置的日版或港版。

至于为什么日版除了D端子外还附送一根普通AV线，是因为在没有D端子的普通电视上只能用普通AV线；而港版附送的色差线上本来就带有“普通TV－HDTV”的调节开关，调到“普通TV”模式时就完全等同于普通AV线，所以无须再附送一根。

就总体来看，港版目前的售价要比日版昂贵一些，但真正做到了“买回来就能用”；日版主机普遍在3000元以内的价格的确非常吸引人，但视频线材和电源还是要追加投资和精力的。所以笔者建议如果预算充足，还是直接选购港版为宜，全中文的说明书也能让你最快掌握主机的各项功能。

X360基本硬件FAQ

问答时间

Question 我可以选择哪些输出方式？

Answer 简装版只有一根普通AV线；豪华版则包括一根色差线。色差、S端子和VGA线可以单独购买，分别适配不同的显示设备。高清输出只有通过色差或VGA线才能实现。

Question 我是不是一定要有台高清电视（HDTV）才能玩X360？

Answer 没必要。如果你的显示设备依然是4：3的传统分辨率，你还是可以正常玩游戏——当然画面表现力就要差很多，无法充分领略次世代的画面震撼力。X360游戏的默认标准是16：9宽屏，但基本上也都能以4：3比例正常显示。鉴于目前国内高清电视市场标准混乱、价格高昂，缺乏经验和资金储备的玩家最好的选择是宽屏液晶显示器配合VGA线材。

▲虽然X360支持4：3的显示方式，但是如果条件允许的话，一台16：9的高档电视机能让你更好地享受次世代的震撼。

Question 什么时候入手X360的时机最合适？

Answer 现在。原因有很多，一方面X360目前不会迅速降价，微软已经有官方人士表态在今年秋季不会降价。按照常规，X360主机最有可能第一次降价的时机也要等到PS3发售后，即11月、12月的圣诞档期。另一方面，目前的X360光驱都已经出现刷机固件；而有消息称微软已经出货安装了新的光驱和固件的主机，这对爱好DIY的玩家而言不是个好消息。最重要的还是，X360已经有很多精彩的次世代游戏等待你去深入体验了，别让这个夏天白白过去啊！

Question X360现在有DVI或HDMI输出吗？

Answer 暂时没有。Xbox 360目前还没有提供DVI和HDMI接口输出。不过这应该只是时间问题。可以想见第三方也很有可能提供这样的接口或线材。

▲这便是网上流传的带有HDMI接口的X360主机主板的照片，虽然真实性还有待确认，但是带有HDMI接口的新版X360发售似乎只是时间的问题。

X360游戏扫描

目前X360有发售计划的和已经发售的游戏共计288款，国内常见的游戏大约有40余款。目前微软推出新游戏的速率基本上是一个月一个主推大作，节奏相当稳健。这和PS3目前表现不力有很大关系。微软在今年E3承诺到2006年底玩家将有总计超过160款包括LIVE Arcade小游戏在内的X360软件可供玩家选择！

下面我们就针对已发售的多款游戏进行全面扫描，所提到的游戏都具有一定的代表性，是玩家购入主机后必定要考虑的作品。

凯蜜欧：元素之力

推荐度 8
类型 ACT 厂商 Microsoft

这可是世界上第一款X360游戏，试问你怎么可能错过呢？以现在的眼光来看，游戏依然是一款综合素质相当高的游戏。本作中主角卡蜜欧可变身成冰人、拳击草人和破坏之王，玩家等于在一个游戏中切换操作4个角色进行游戏，充满了技巧和挑战。在游戏后期还可以见识到同屏6000人的壮阔场面。

古墓丽影：传奇

推荐度 7
类型 ACT 厂商 Eidos

对于这种如雷贯耳的系列最新作品，无论如何大家都要见识一下。在X360强大机能的保障下，本作达到了现今所有机种的最高水准。这次的劳拉拥有更加丰富的行动方式，不同的关卡设定很好的让玩家体会到了不同冒险感觉。本作最大的遗憾就是流程太短，加上难度并不算高，所以通关后成就感不足。

官方周边配件(已发售)

Xbox 360 S端子AV线

产品类别

简介 提供更高品质的影音效果。

S端子线的色彩表现和清晰度都要比普通AV线更好。可惜在宣扬高清的时代，和VGA线、色差线相比，S端子却成了无法提供高清画质的鸡肋配件。除非你现在有一台带S端子的电视，却暂时没有更新显示设备的打算，不然实在找不到去买这样一根线材的理由。

推荐度 ★

Xbox LIVE专用耳麦 Headset

产品类别

简介 可以让玩家通过Xbox LIVE网络在游戏的同时在线语音聊天。具备音量调节和麦克风静音功能。

向来只有单侧耳机的官方耳麦可能让一些初次接触的玩家不太适应。看上去非常脆弱的塑料质地其实非常有韧性，哪怕你的脑袋再大也不怕会不小心折断，可以安心摆弄。可以弯曲角度的麦克风恰到好处。和手柄连接的线长度在1米左右，足够使用。笔者用这款耳麦和美国的朋友进行VoIP语音聊天时，除了略有网络延迟外，话音质量基本满意。

推荐度 ★★★

Xbox 360 色差高清AV端子线

产品类别

推荐度 ★★★★

简介 提供高清晰度画质的影音效果。所有X360游戏都支持720p、16：9分辨率。

现在豪华版都附送一根，可方便地在"普通TV — HDTV"间通过开关切换。真正能在高清显示器材上体现从720p到1080i效果的最高利器。附带数字光纤音频接口，可以自行接出到5.1声道系统上。官方线材的设计和做工没说的，惟一要发愁的就是你是否有足够发挥这根线材威力的高清电视了。

无线网络适配器

产品类别 Xbox LIVE网络

推荐度 ★★

简介 可以让玩家摆脱线缆的束缚，实现无线连接。对应11M与54M双速的无线网络，支持802.11中的A／B／G三种规格，直接由主机USB端口供电，无须额外电源。

评测与心得 这款无线网络适配器的做工没得说，设计小巧美观，插在X360后方的USB接口上从正面几乎都看不出来。惟一妨碍入手的理由就是价格太过昂贵，而且无法用于X360以外的设备。由于X360支持非官方的无线适配器，所以更显得此款外设性价比较低。

Xbox 360 高清VGA AV端子线

产品类别

简介 提供高清晰度画质的影音效果。尤其适合用于有VGA端口的PC显示器，可以支持的分辨率有：

* 640 x 480
* 848 x 480
* 1024 x 768
* 1280 x 720(等同于720p)
* 1280 x 768
* 1280 x 1024
* 1360 x 768

目前最具性价比、最受国内玩家欢迎的官方线材。目前国内20寸以上的宽屏液晶是最火热的PC显示器材，激烈的竞争使得其价位远远低于高清电视机。对于大多数玩家来说，VGA线＋20寸宽屏液晶是最具性价比的次世代显示方案。尤其是在1280x720的分辨率下，显示效果等同于HDTV上的720p，所以想走这条路线的玩家一定要弄清楚准备入手的显示器的分辨率哦。实际上，有玩家用这根线材接在经典的特丽珑CRT显示器上，效果依然惊人，尤其是色彩表现力和还原度方面，依然胜出很多液晶产品。强烈推荐！

推荐度 ★★★★★

有线手柄 Wired Controller

产品类别

简介 直接插上主机的USB接口即可使用，功能与无线手柄完全一致。同时也可以在Windows XP操作系统的PC上作为游戏手柄使用。X360最多能同时支持4个无线或有线手柄。

目前网友和玩家群体公认的PC平台手感最好的手柄之一。由于免去了电池，所以总体重量较无线柄轻了不少，其他方面完全一致(包括震动)。线缆长度在两米左右，继承自上一代Xbox手柄的"防踩"设计依然好用。在PC上使用的时候需要安装驱动程序(微软官方网站有下载)。不过最近有不少网友反应官方驱动在一些系统上会让手柄定位不准；而在X360上则正常。这应该是驱动和某些版本的XP存在冲突。解决办法是升级XP系统到最新版本，或安装非官方的手柄驱动。如果你没有X360，也不妨先买个有线手柄在Windows上耍耍。

推荐度 ★★★★

死刑犯：原罪

推荐度 7

类型 FPS　厂商 SEGA

本作的画面效果在现今已推出的X360游戏中都可以排在第一集团，这就是选择本作的最大理由。游戏开始不久玩家就会看一位身穿高档制服的刑警，他身上的皮夹克做得像真的一样。可惜这款游戏缺乏清晰的游戏主线，容易让人迷路后产生厌倦感。血肉横飞的场面也会导致许多国内玩家承受不了吧。

上古卷轴4：湮灭

推荐度 9

类型 RPG　厂商 2K Games

迄今为止X360海外评分最高的游戏。记住，这是一款彻头彻尾的美式RPG，所以它强调的是高自由度。在华丽的画面衬托下，玩家来到的是一个几乎没有边际的世界。格斗、暗杀、魔法、买卖物品等应有尽有，仅仅是支线任务就会让你有种玩不完的感觉。这是有史以来最强的美式RPG，不想领教一下吗？

合金猎犬

推荐度 7

类型 ACT　厂商 SEGA

由SEGA与Fromsoftware联合推出的一款硬派射击游戏，两厂在这类题材方面都积累的深厚的经验，所以游戏在手感和系统方面可以放心。游戏整体节奏比较慢，机器人的机动性都遵循较稳重的路线。本作很强调机体特征，而且有多种附件提供更换。如果组队进行Live游戏将使游戏的乐趣得到成倍的提升。

无线手柄 Wireless Controller

产品类别 控制器

简介 完全自由的游戏体验，不再有线缆的困扰。使用微软自行研发的2.4GHz数字宽频无线技术（不属于蓝牙设备），响应范围在10公尺。默认电源为两节五号(AA)干电池，可以选购其他电源套件。使用时间约为30～40小时左右（视电池品质和是否开启震动功能等会有所不同）。

评测与心得 目前传统手柄中人体工学设计最完美的一款手柄。一改上代Xbox手柄粗笨的面目，显得精致漂亮。白色的工程塑料材质和微软的顶级鼠标相同，表面采用了特殊的纹理处理，非常耐脏。各按键键程和弹性都设计得恰到好处，扳机键尤其适合战斗激烈的FPS游戏，即使用力长握也不会感到手酸或手腕不适。无线信号覆盖范围良好，虽然使用说明书上提醒2.4GHz的高频无绳电话、微波炉和冰箱等家电可能对信号造成一定干扰，但从实际使用和玩家反馈看不存在此类信号干扰问题，穿透力极强。

推荐度 ★★★★★

快速充电套件 Quick Charge Kit

产品类别 控制器相关

简介 可以独立为手柄用电池充电，2小时之内就可完成一组电池的充电，充电后可提供最多25个小时的电力。内含可容纳两颗电池的充电座、一组可充式电池组，以及一条电源线。

评测与心得 这个套件和手机座充"第二块电板"的概念类似，可以事先充电后随时备用。但遗憾的是，这个套件没有采用性能最好的锂电池，而依然是镍氢电池，所以充电后的电力表现相对于两节普通AA电池没有任何突出优势。个人认为，各位玩家与其购买这个只送一块电板，却有两个插槽的"座充"，不如自己选购一款通用的镍氢电池充电设备。比如三洋或索尼的智能充电产品，都能提供比此款产品更好的性价比，也可以在家中其他数码设备上使用。

推荐度 ★★

硬盘(20GB) HDD

产品类别 存储

推荐度 ★★★

简介 20GB的空间是向下兼容Xbox游戏、上Xbox LIVE对战、下载各种内容等功能的必须配置。豪华版已经安装此硬盘。

评测与心得 从性能上说，绝对应该是每台X360应有的标配。无论是竖放还是横放，硬盘的安装和拆卸都非常方便。20GB在高清时代看来的确容量不足，往往一个比较大的游戏Demo就要1G左右；720p的视频预告也动辄几百MB。希望微软尽快推出更大容量的硬盘。

同步充电套件 Play & Charge Kit

产品类别 控制器相关

推荐度 ★★★

简介 当无线手柄电池不够的时候插到主机USB接口上即可边玩边充电。内含镍氢(NiMH)可充电式电池组，每次充电完成后可游戏30小时以上。具备电池电量表，可显示当前残余电量。

评测与心得 直接插上主机不间断游戏、电量显示等很贴心。但困扰的是无线手柄在充电的时候等于又成了有线柄，充完电还要去拔掉。这不得不让人觉得仿佛是回到了"上个主机时代"……

记忆卡(64MB) Memory Unit

产品类别 存储

简介 可以随身存储游戏进度、Xbox LIVE市集下载的内容和账号数据等。内附可携带塑料外盒，可将记忆卡挂到钥匙圈上。

评测与心得 较Xbox初代8MB的黑色大记忆卡，无论是容量还是做工进步都很大。尤其是附送的一个塑料壳，非常贴心，细节到位。不过售价较高，喜欢炫耀自己存档的朋友可以考虑购入。

推荐度 ★★★

统一多媒体遥控器 Universal Media Remote

产品类别 其他

简介 电视、X360和PC三合一的遥控器。可以直接控制X360播放DVD影碟的各种功能；还可以控制安装了红外线接收装置的Windows XP多媒体中心版(MCE)PC的各项操作；同时还是通用电视遥控器。背光按键。

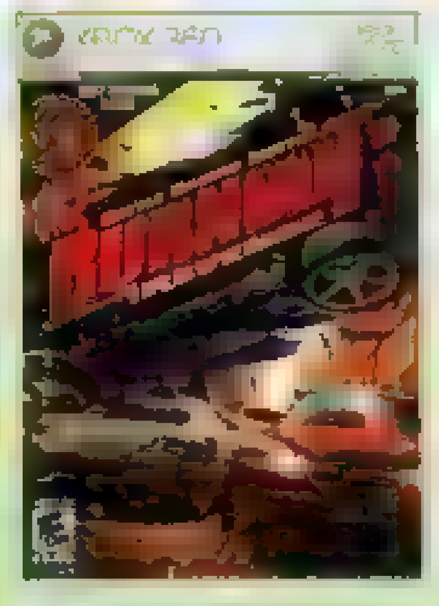
评测与心得 由于是可以控制三种设备的遥控器，所以按键繁多，分布凌乱，使用起来不免先要低头研究一番相关功能键的位置。背光设计比较贴心，但恐怕很少有人会用X360当成DVD机来看影碟吧……所以这款遥控器若非附送，基本不用考虑另行购入。

推荐度 ★★

火爆狂飙：复仇

推荐度 9

类型 RAC **厂商** EA



赛车游戏另一个极端的发展方向，那就是对速度放肆的追求和对真实交通规则的藐视。除了在画面上达到了令人满意的程度外，本作更是变本加厉地在碰撞效果上下功夫。这次撞的车可以更多，可以把敌车或自己撞得更烂。单机模式拥有比前作更多的任务，更丰富的任务设定，可以令玩家玩得足够久。

幽灵行动：尖峰战士

推荐度 [illegible]

类型 ACT **厂商** UBI

在所有版本中，X360版画面是最为出色，在海外获得了普遍的极高评价。育碧凭借这款游戏使公司2006年第一季度利润同比上升63%，可见游戏的受欢迎程度。本作利用到了X360的全部按键，并且许多操作都需要组合按键来实现。只要你能耐心地熟悉完操作，迎接你的就是次世代级别的精彩战斗。

指环王：中土大战II

推荐度 6

类型 RTS **厂商** EA

几乎所有在家用机平台上推出的即时战略游戏都存在一个缺点，那就是操作。但除了这一点以外，本作在游戏画面、战斗特效等方面都相当出色的，魄力十足的游戏音效更将宏伟的战争场面烘托得淋漓尽致。最重要的是，这款游戏改编自无人不晓的《指环王》，电影里众多经典角色、经典场景以及各个种族都会在游戏中登场。

官方周边配件（未发售）

微软对X360采取了高低价两种版本的发售策略，很多玩家要想获得更丰富的游戏体验就要购买更多的官方周边配件。而相对于初代Xbox，X360时代的各种配件设计、做工和性能都更为出色。销售数据也表明，消费者非常欢迎X360的配件，X360的"主机－配件比"高达3.5个！以下我们就结合实际使用经验来对已经和即将发售的官方配件做一番彻底扫描！

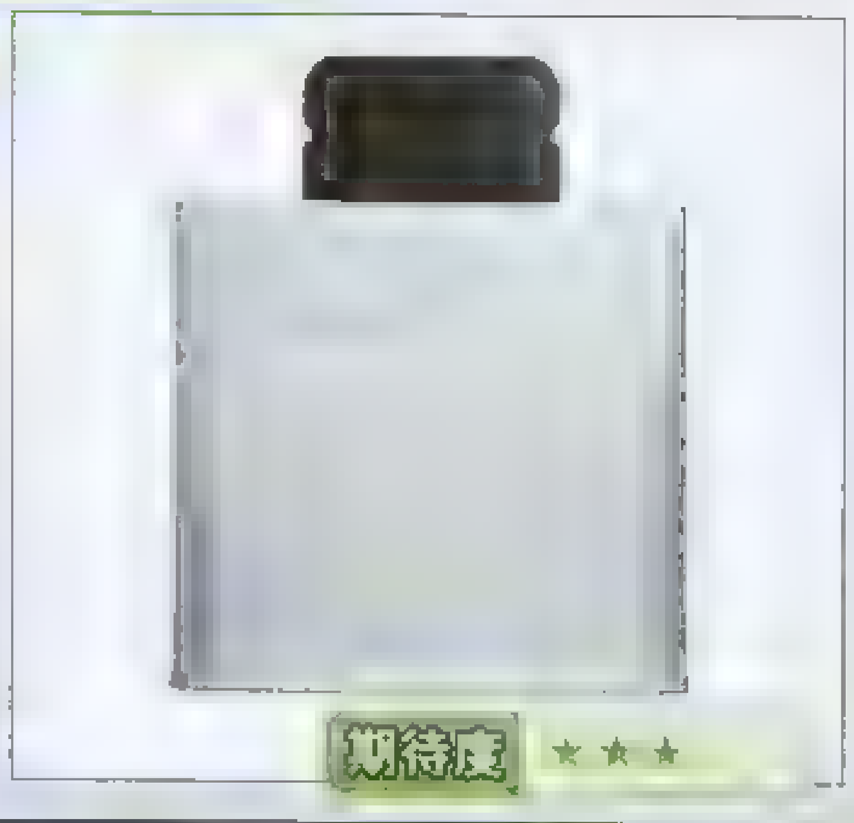
记忆卡(256MB) Memory Unit

产品类别 存储

简介 相对于已经发售的64MB记忆卡，新推出的更大容量的记忆卡，能满足更多X360游戏存档、LIVE账号，甚至完整的Live Arcade小游戏和其他下载内容的存储。

关注点 若非官方新闻稿白纸黑字，几乎无人注意到微软还公布了更大容量的记忆卡。容量更大，售价也会更高。

发售时间未定



期待度 ★★★

无线耳麦 Wireless Headset

产品类别 [illegible]

期待度 ★★★★

简介 无须再插耳麦到手柄上，一个无线耳麦即可和主机互联使用Xbox LIVE的语音功能，炫酷的造型和更好的音频对话质量。

关注点 无线耳麦的造型没得说，更像是一个高档的蓝牙耳机，要比现在附送的耳麦养眼不少。其语音品质也值得期待。

发售时间未定

Xbox LIVE专用视频头 Xbox Live Vision

产品类别 [illegible]

简介 这款视频头将允许Xbox LIVE的金会员玩家拍摄照片来修改自己的头像、传送图片消息、并与远方的家人和朋友视频聊天。还可以在一些游戏中使用到视频头的功能，如《彩虹六号：维加斯》等。

关注点 原来Xbox初代的Video Chat视频头只在日本地区发售过，可以实现四人视频聊天。这次真正全球发售的视频头显然具备了更为丰富的功能，允许玩家把自己的头像拍摄后输入到游戏中使用。目前最新一次Xbox LIVE系统升级后，已经在系统菜单中出现了针对这款视频头的设置选项。

发售时间为2006年9月19日（北美、欧洲），2007年2月10日（世界其他国家和地区）

非最终形态

期待度 ★★★★★

无线方向盘 Wireless Racing Wheel

产品类别 控制器

简介 支持力回馈的全新无线方向盘，支持的游戏将包括《哥谭赛车计划3》和《飞驰竞速2》等。

关注点 这款设备的售价一定不便宜。鉴于Xbox初代平台并没有太出色的方向盘设备，对《飞驰竞速》这样出色的赛车游戏不得不说是个莫大遗憾。这款对应第一方游戏的官方外设的表现值得赛车迷们关注。

发售时间未定

期待度 ★★★

HD DVD播放器

产品类别 其他

期待度 ★★★★

简介 将次世代的高清影像体验带到您的家中。会附送统一多媒体遥控器一个。只能用于高清HD DVD影碟播放，不用于游戏。

关注点 虽然不是每个玩家同时也追求高清影音享受，但这个被热炒的配件无疑更添一份决定次世代DVD媒体格式大战的色彩。这款被寄望于与PS3蓝光影碟播放能力相抗衡的播放器目前仍未公布售价。

发售时间为2006年圣诞档期

Windows用Xbox 360无线游戏设备接收器

产品类别 其他

简介 使用此设备后，玩家即可在自己的Windows操作系统的PC中使用任何一款无线的X360外设，如无线手柄、无线耳麦和方向盘等。

关注点 非常有用的设备，可以彻底让你的X360游戏外设和PC通用，不再有插插拔拔USB设备，线缆如蛛网密布的困扰。这会让将来X360玩家和将来Windows Vista玩家在同一款跨平台游戏中的对战变得更加公平，也让玩家无须再为不同的平台添购游戏设备而重复投资，浪费银两。

发售时间未定

期待度 ★★★★

哥谭赛车计划3

推荐度 9

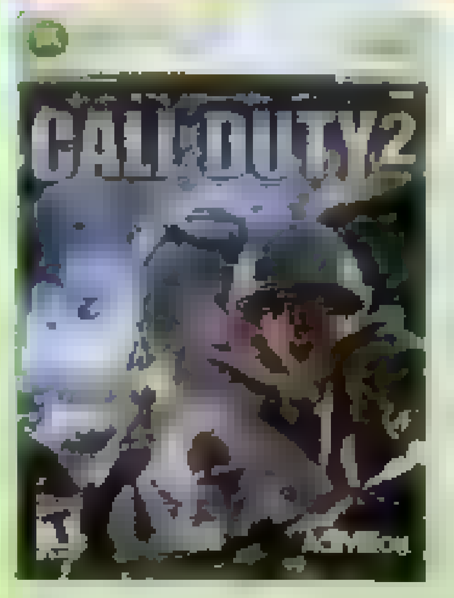
类型 RAC 厂商 Microsoft

它是你购入X360后必须首先考虑的赛车游戏。对于一款首发作品能够达到如此素质，我们都表示相当满意。这是一款画面华丽的跑车秀，游戏中到处都是顶级跑车。令人回味的名望系统充分展现每个玩家的驾驶风格。本作是Xbox LIVE上最受欢迎的赛车游戏，由于还有中文版，根本找不到不购买它的理由。

使命召唤2

推荐度 9

类型 FPS 厂商 Activision



只要玩过这个游戏就会被它所营造出了的战场气氛所深深地感染，如果配备高档显示设备和音响绝对犹如身临其境。当你被落下的炮弹震得精神恍惚的时候，你就会庆幸自己是生活在和平年代。该系列已经成为二战FPS的标杆，代表着该类游戏的最高水准。可惜本作的流程太短，让人犹未尽啊。

NBA 2K6

推荐度 8

类型 SPG 厂商 2K Games

就目前为止在次世代篮球游戏的较量中，本作以绝对优势战胜了EA的《NBA LIVE 06》。从画面上来说，系列得到了长足的进步，期待看到球员们在场上挥汗如雨的情景不在是梦想。更可贵的是游戏在球员动作和手感上同样取得了进步，队员射篮的感觉做得更加到位，激发了玩家对每一次投篮的成就感。

X360周边外设FAQ

问答时间

Question 原来的Xbox手柄能在360上使用吗？

Answer 不能。从技术上说Xbox手柄是一种USB1.1改型接口，X360的USB2.0接口可以实现向下兼容。但问题在于微软看来不想让新主机识别旧手柄。根据实际使用经验，用新的X360手柄玩Xbox初代游戏非常棒，并不会出现很大的不适应。不过也可能会有第三方厂商推出相关设备解决这个“问题”。

Question 多人同时游戏时，怎么知道各自的无线手柄对应编号？

Answer X360手柄中央的导航键周围有一圈分为四段的光圈。这四段光圈周围仔细看，有凹陷下去的1、2、3、4字样。在给主机添加无线手柄时，只要先按下主机上的手柄寻找键（电源按钮周围的光圈会开始旋转），再按下手柄上的寻找键（手柄导航键周围光圈开始旋转），两者即可迅速建立连接。这时候哪一段光圈亮起，你就是对应的编号了。

Question 能介绍一下X360的可替换面板吗？

Answer 如果你以前用过可换面板的手机，那主机面板更换也就是一回事，操作非常简单。获得各种个性面板的渠道很多，可以零售购买、参与赠送活动、很多限定版游戏还会赠送面板。当然你也可以自己涂鸦出自己的个性面板。

Question X360手柄的震动强度可以调节吗？

Answer 不可以。实际上，X360手柄的震动是根据游戏软件的不同而有所区别的，震动的感应级别有256级，变化非常细腻。主机不可能去调节游戏的震动强度，但可以强制设定关闭手柄的震动功能——不管游戏中是否有关闭震动的选项。关闭震动能延长无线手柄的电池寿命。

Question 我可以给X360换上更大的硬盘吗？

Answer X360目前配备的20GB硬盘是希捷的一款2.5寸笔记本硬盘。由于本来就是方便的可拆卸设计，所以微软肯定会在将来推出更大的官方硬盘。当然在此之前，或许就有第三方组织会发明兼容软件什么的……

Question X360无线手柄可以用来开关主机吗？

Answer 可以。只要长按X360手柄中央的导航键约5秒钟，即可在主机连通电源但尚未开机的状况下开启主机。同样，无论是游戏时，还是执行任务时，只要长按导航键，屏幕右侧就会弹出菜单，玩家可以选择：关闭主机、关闭无线手柄。

Question Xbox 360 有了硬盘还需要记忆卡吗？

Answer 视需要而定。有可硬盘以后存储的需要都能满足，记忆卡主要体现便携性。如果你常常去朋友那里玩X360，又想带走自己的存档；或者用自己的LIVE账户在别人的X360上登陆——那么记忆卡是不错的选择。

Question Xbox 360最多能够使用多少个无线手柄？

Answer 4个。请记住无论在何种情况下，每台X360主机最多只支持4个有线或无线手柄。即如果你在主机USB口上已经插了1个有线柄，那么无线柄最多也只能添加3个。

Question X360能支持PC硬件吗，比如键盘鼠标？

Answer X360具备USB 2.0接口，所以完全可以插上鼠标或键盘——至于系统是否识别另当别论。目前经过实际使用发现，X360在任何游戏或主机菜单的软键盘字符输入界面，都可以支持USB键盘进行输入；但键盘无法用于游戏中的控制。鼠标则完全不支持。

▲X360的有线手柄是可以在PC上使用的，微软还提供了多语言的官方驱动程序下载，其中有简体中文版哦。

游戏软件相关常识

游戏区码

目前的X360游戏分为三个区：北美（NTSC-U）、欧洲（PAL）和日本（NTSC-J）。其中NTSC-J也就是亚洲版，港版游戏完全可以在日版主机上玩，反之亦然。实际上X360游戏是否分区完全取决于软件发行商。有不少全区游戏可以在所有地区版本的主机上玩。

■《使命召唤2》便是一款高素质的全区游戏。

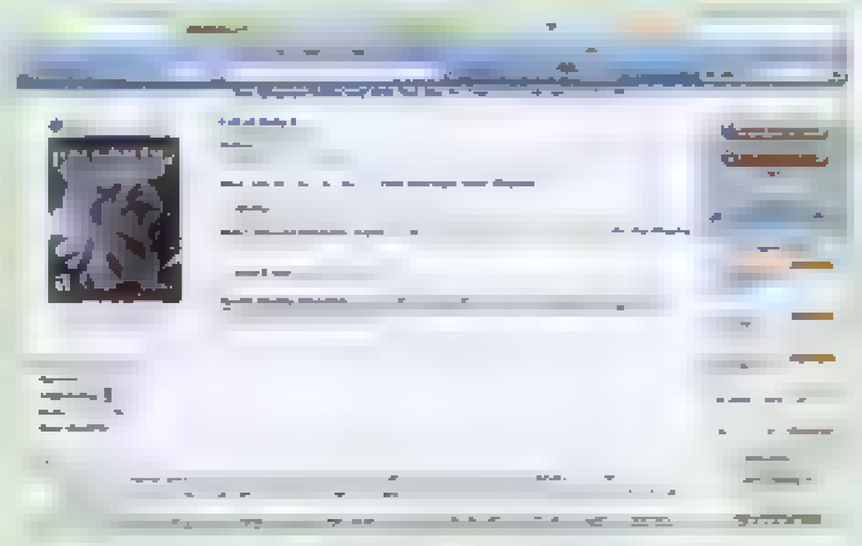
向下兼容性

由于硬件架构完全不同，所以X360采用纯软件模拟的方式实现向下兼容。微软已经公布了200多款向下兼容的Xbox游戏名单，包括《光环》、《光环2》、《忍者龙剑传》等顶级大作。随着时间的推移，向下兼容的名单还会不断更新。具体方法很简单，只要是兼容的Xbox游戏，放入光驱后，X360主机就会自动从Xbox LIVE上下载相应的模拟文件。下载兼容的运行文件是免费的，当然你的360一定要有硬盘才行。如果你的主机无法上Xbox LIVE，也可以从Xbox.com官方网站下载升级文件，按照网站的提示刻录成升级光盘

X360软件FAQ

Question X360游戏软件的售价通常是多少？

Answer 基本上所有的新作标价都是60美元（严格地说是59.99美元）不过也有厚道的，比如《PGR3》从一开始就只卖50美元。港版和日版游戏价格基本在300~400元间。将来游戏价格差异会更加显



▲虽然在网上购买游戏可以获得相应的折扣，可惜游戏软件一般都不邮寄到国外。

▲X360游戏画面素质之高，光凭画面是不能说明问题的，必须要亲自去感受。

Question Xbox 游戏在X360上玩会有画质上的提升吗？

Answer 是的。每个兼容的Xbox游戏在X360上都会提升到支持720p或1080i的效果（虽然不能支持16：9），还能利用X360的全屏反锯齿效果，使得所有游戏的图像表现都会更清晰更出色。

山脊赛车6

推荐度 8

类型 RAC 厂商 Namco

很多人说这是一款PSP版的超级加强版，其实也是这么回事儿。不过本作在氮气加速系统上做了一下改良，玩家可以选择氮气使用的段数，不必死板的一口气用光。这样一来也增加了游戏的策略性。对于这个系列，国内玩家都会有一定的感情，虽然本作没有给人太多的惊喜，但系列的确又进化了一步。

极品飞车：头号通缉

推荐度 8

类型 RAC 厂商 EA

我们习惯凭经验将量产游戏与素质平庸划等号，不过本作却是个大大的例外。这绝对是喜爱赛车游戏的玩家必须体会的游戏。综合各方面来看，本作绝对称得上世界顶级赛车游戏。当你扮演成主角与小镇上各路势力飚车竞赛时，当你与警察车队玩猫捉老鼠游戏时，你一定会明白这个游戏为什么卖得这么好。

杀手：血钱

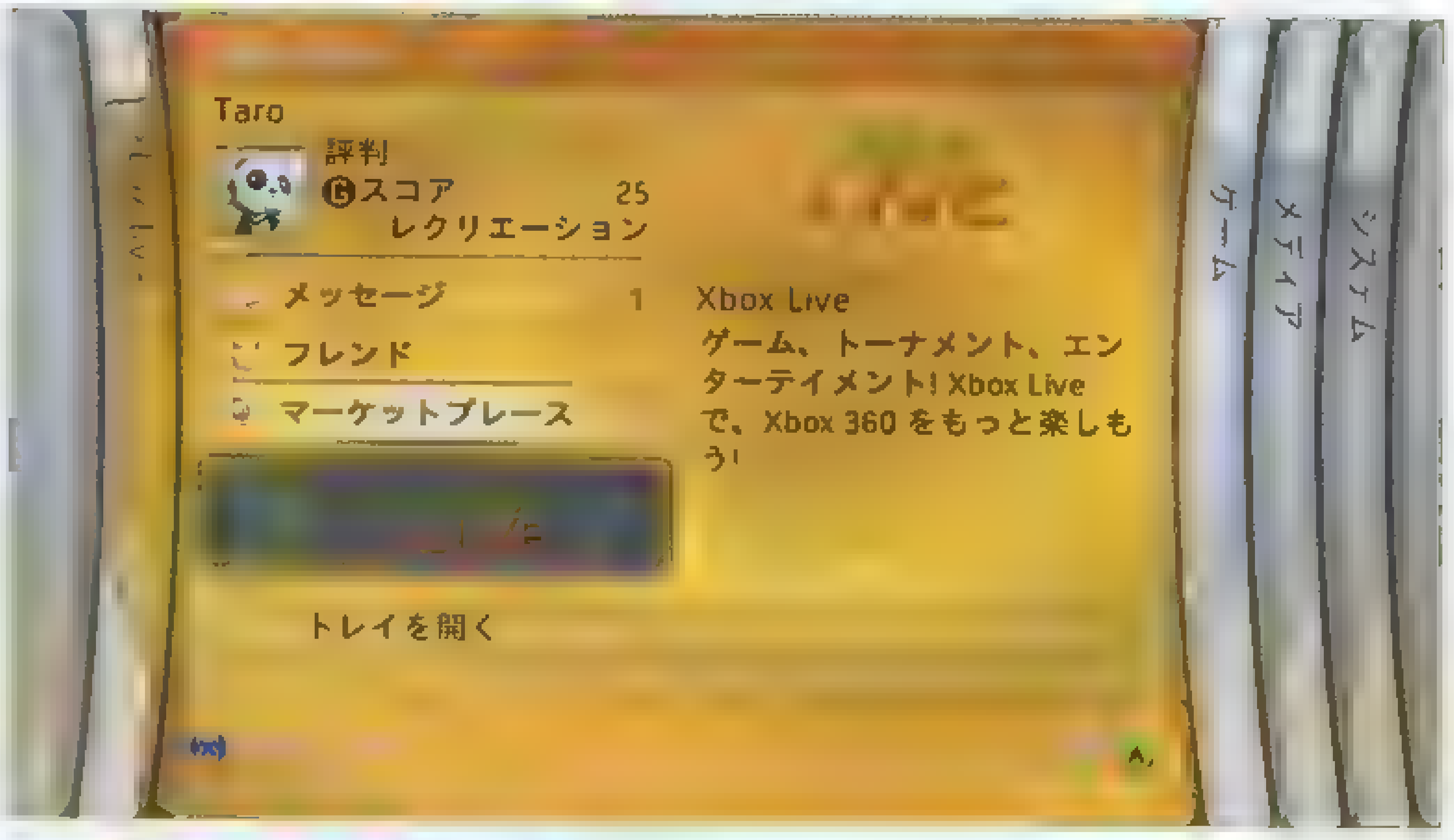
推荐度 8

类型 ACT 厂商 Eidos

这是一款十分专业的杀手游戏，因为游戏将“职业杀手”这个名词的含义表现得淋漓尽致。精心制作的游戏关卡十分复杂，游戏的难度也较高。玩家在游戏中拥有很高的自由度，如何接近目标、采用哪种方法暗杀目标都由玩家来决定。充满异国风情的场景相当精美，X360版本的画面更是出类拔萃。

Xbox LIVE 无限精彩的在线娱乐

OK，欢天喜地迎来了X360主机，你已经对它的性能赞赏有加，也看中了许多想亲手上阵的精彩游戏——那Xbox LIVE呢？这可是被许多玩家称为“X360一半乐趣所在”的全球数百万玩家醉心的网络服务呢！嗯，我们这就深入了解Xbox LIVE的无限魅力。

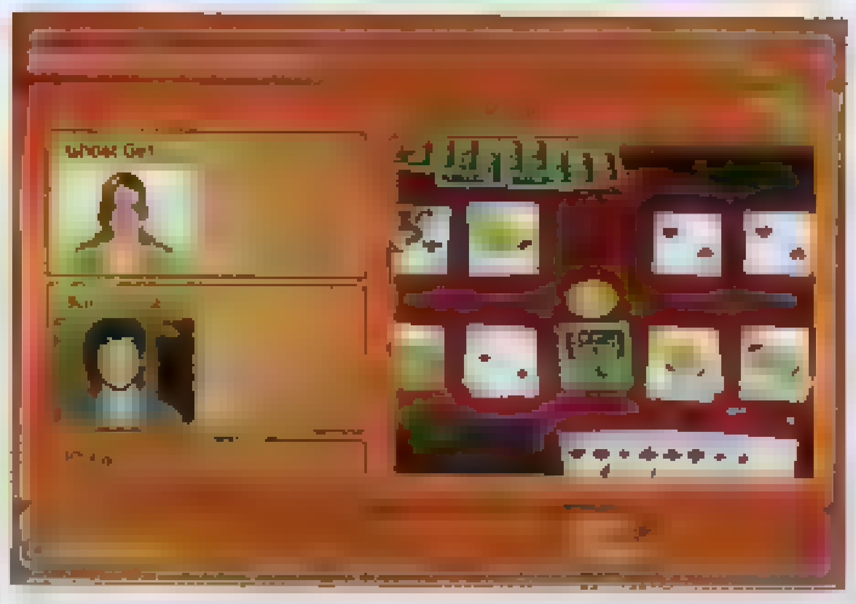


Xbox LIVE 系统详解

Live是英语中“现场直播”的意思，体现的创意是身在家中，却可以通过网络和全球玩家同场欢乐，成为火热现场的一分子。Xbox LIVE是微软从Xbox初代开始建立起来的统一的主机网络服务平台。作为第一个统一架构的官方主机联网游戏平台，目前Xbox LIVE已经实现了如下主要服务：玩家档案和积分，与全球玩家在线交流，联网多人游戏、对战，下载各种内容。作为微软未来五年的核心战略“Live Anywhere”计划的重要组成部分，Xbox LIVE将来的功能将和采用微软Windows家族操作系统的各种PC、智能手机、便携设备等产生更为深入的互动。

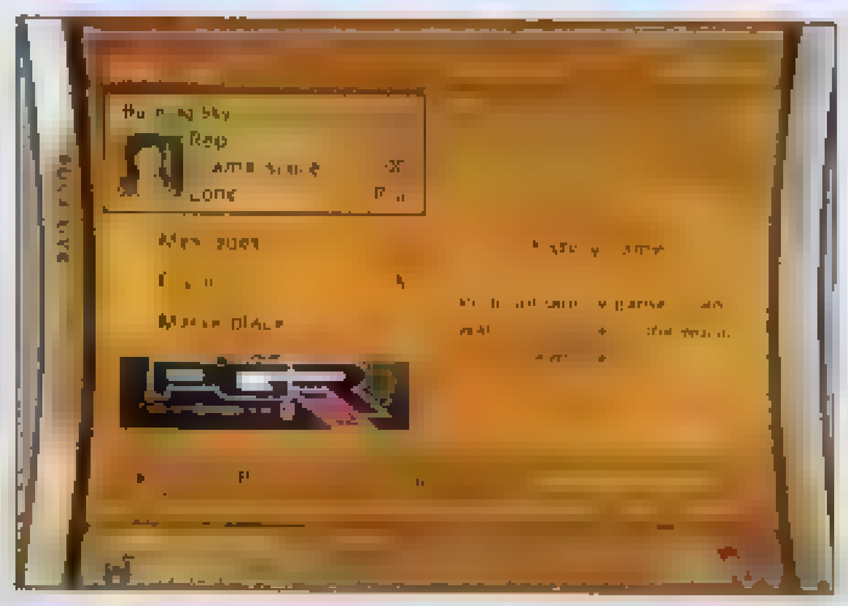
玩家代号 Gamertag

你首先要建立一个在Xbox LIVE上的代号，一个昵称，一个将来有可能让许多玩家闻风丧胆的游戏高手的名字……这就是你的“玩家身分通行证”——Gamertag，也就是你在Xbox LIVE上的账号。Gamertag的作用非常关键，除了能代表你的身分，将来各种相关信息、资料都会这个名字捆绑在一起，所以给自己起名字的时候一定要想一个好名字。将来如果要修改，可是要另行收费的。每个Gamertag都作为微软“.NET passport”网络ID的一部分，



和你的MSN(hotmail)账号捆绑。你已经可以在最新版的Windows Live Messenger中实时查看自己的玩家好友的登陆信息。

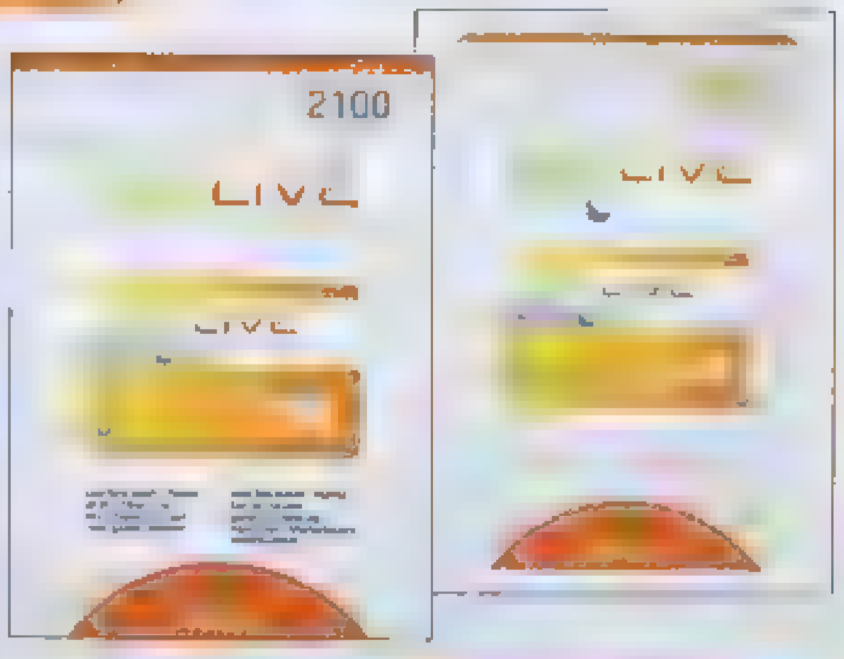
玩家积分 Gamerscore



每个X360游戏都潜藏着1000分积分，玩家在游戏过程中获得的成绩会激活这些分数。这些分数累积起来就是你的Gamerscore了。可以取得积分的奖励点称为“Achievement”(游戏成就)。比如在赛车游戏中，你跑出了某个关卡的金牌冠军，那么就会获得这个Achievement，激活50分积分；而如果完全通关又可能取得100分积分。这些数据都保存在你的玩家信息里，可以查看并和好友比较。积分作为判断你游戏资历和兴趣的重要依据会在金会员配对系统中发挥重要作用。最重要的，它能满足你的收集癖和虚荣心！

微软点数 Microsoft Point

这相当于我们玩网游时的点卡，不过包的并不是时间罢了。XBLM因为是全球统一的服务，所以收费内容的标价也是全球一致的。比如一款游戏的新地图和武器包可能要花800点，那么玩家只要在世界各地的零售店预先购买微软点卡，充值到自己的玩家账号里，就可以在Xbox LIVE上把这些点花掉了。



玩家卡片 Gamer Card

你的Gamertag、Gamerscore、个性头像、知名度、你最近玩过的游戏等主要信息都会像一张网络身份证一样集中在Gamer Card中。你不但可以在X360中看到自己的Gamer Card，还可以在网络BBS中、个人Blog等网站上张贴自己的Gamer Card，让更多人了解你在X360上的成绩！另外，如果你是金会员，在和其他玩家对战后其他会员就会给你一个五星制的评价(即“反馈功能”Feedback Function)，你在别人心目中到底是菜鸟还是达人就一目了然咯——当然，他要是敢给你一颗星，你也可以恶评他来报复……

死或生4

类型 FTG　厂商 Tecmo　推荐度 9

不用我多说，如果购买了X360主机的国内用户80%都会选择这款游戏。其一，本作是迄今为止X360上最好的格斗游戏。其二，虽然许多人都抱怨现在已经“审美疲劳”，但谁都不会介意再多看两眼。官方号称本作是以超高人气气质美女海伦娜为主题的系列完结篇，想知道游戏中的恩恩怨怨如何惨烈的收场吗，本作将给你答案。

摔角玫瑰XX

类型 FTG　厂商 Konami　推荐度 6

可以毫不客气地说这是一款淫虫向的格斗游戏。相比前作，虽然在系统上作出了改进，但其内容中还是有太多重复的东西。打击手感依旧糟糕，不过游戏乐趣也不在于此。游戏中“性感”的场面随处可见，但仍然有点不太体面。“偷窥”系统做得比较过分，看着那些搔首弄姿的肌肉女们可能会招来您的反感。

乒乓球

类型 SPG　厂商 Rockstar　推荐度 7

中国的玩家对乒乓球这项运动是再熟悉不过了，这款游戏便是次世代主机上的第一款乒乓球游戏。本作对乒乓球运动“技术多变”、“节奏紧凑”这两个特点把握得很好，我们还发出多变旋转球。但整个游戏给人的感觉更像是“桌上网球”。虽然没有乒乓明星加盟，X360的游戏画面还是让人称赞的。

会员服务

Xbox LIVE服务分为金会员和银会员两种。银会员只要是X360主机的拥有者都可以免费获得，是基本服务；而金会员主要提供网络对战服务，那些喜欢对战的热血核心玩家不要错过。在全球已经有3百万Xbox LIVE的金会员玩家，所以千万不要担心自己找不到合适的对手哦！

▲能下载游戏Demo对于玩家具有极大吸引力，不过许多下载功能仅提供给会员。

金会员的收费方面，由于微软没有在大陆推出行货主机和相关服务，所以市面上流传着各种地区版本的Xbox LIVE订阅套餐。因为不同地区和优惠措施的不同，可能存在差价，请参考以上给出的价格选购。一般来说12个月的订阅都会再附送一个月的免费金会员，比较适合长期有固定游戏时间的狂热玩家；而月租制就非常灵活了，比如暑期放假的学生玩友就可以集中订购两个月的金会员服务好好享受一番。还要指出的是，过去Xbox初代的LIVE付费套餐依然可以使用，为X360时代的账号充值。

银会员（免费）

◆建立您的玩家档案
◆建立及整理好友列表
◆进入Xbox Live集市(XBLM)包括 Xbox Live Arcade、游戏试玩和预告片等视频内容
◆实时看到在线的好友，实时语音聊天，收发文字及语音讯息
◆有机会参与Xbox Live金会员试用
◆享受多人游戏

金会员（收费）

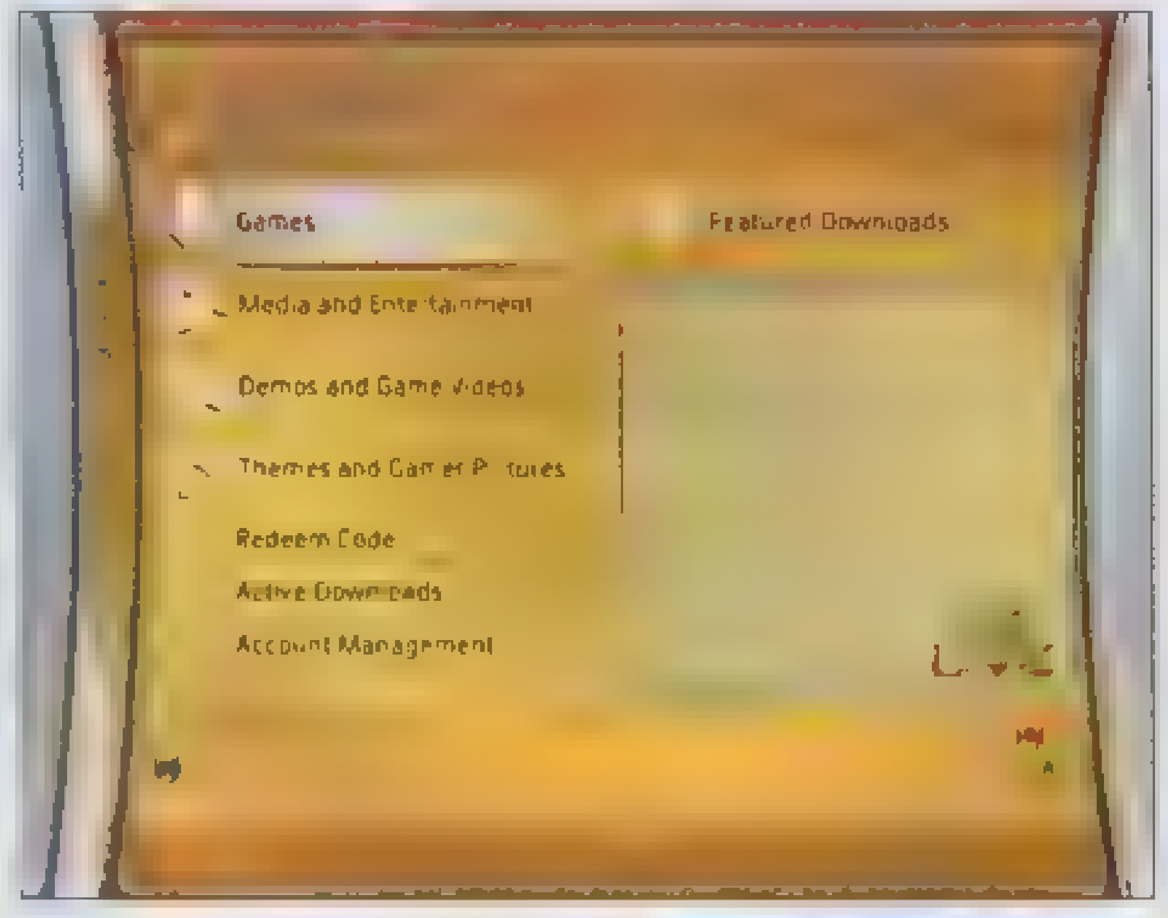
除了所有银会员享用的功能外更有：
◆多人网络联机对战
◆独家 Xbox Live 集市下载及内容
◆革命性的 TrueSkill 玩家配对系统
◆更好的玩家反馈功能
◆强化的好友列表管理

金会员收费标准

月租：每月港币45圆（参考价格）
年租：全年12月港币368圆（参考价格）

Xbox LIVE市集 XBLM

X360时代的LIVE服务相对于过去最大的进化之一，就是推出了全新的板块"Xbox LIVE市集"(Xbox LIVE Marketplace，简称XBLM)。市集顾名思义就是个"下载超市"，宽带普及时代的玩家可以在这里下载到各种玩家头像、X360游戏的预告片、新增游戏内容、X360主题皮肤等等丰富的内容。有些内容是免费的，有些内容是要收费的。XBLM的收费和是否是金/银会员身份无关，都要通过微软点数支付。



Xbox LIVE 使用流程与心得

微软为了保证Xbox LIVE服务的稳定高效，在每个推出X360行货的地区都积极和当地的宽带服务商合作。文章最后我们为大家介绍一些在申请Xbox LIVE帐号时的心得经验，帮助大家启航。

接入网络

首先要上Xbox LIVE，你要选择一个比较稳定可靠的网络服务供应商(ISP)。由于Xbox LIVE在国内没有官方服务，因此都要登陆到国外的服务器，建议国内玩家选择带宽在1M以上的ADSL接入。布线方案并不复杂，只要把附送的网线直接插上调制解调器即可。

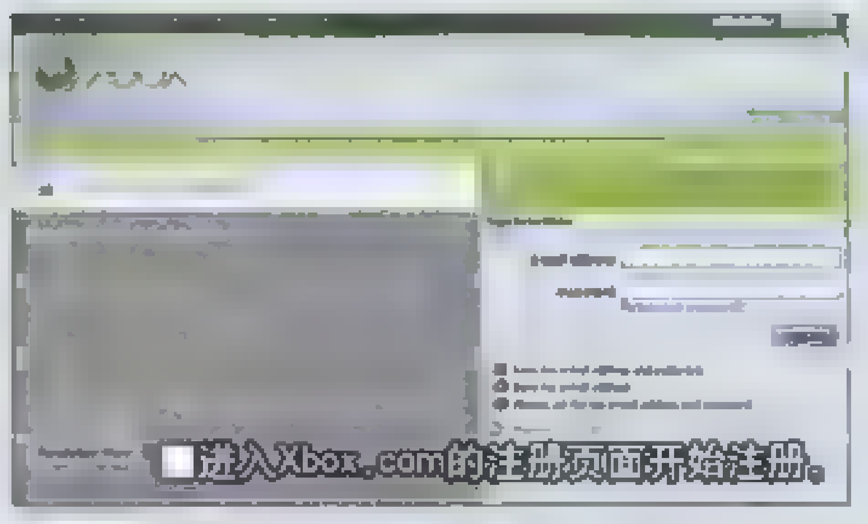
你当然也可以把X360当成一台PC，组建一个家庭局域网(LAN)。同样简单，只要把X360接上路由器或你PC上的双网卡即可。

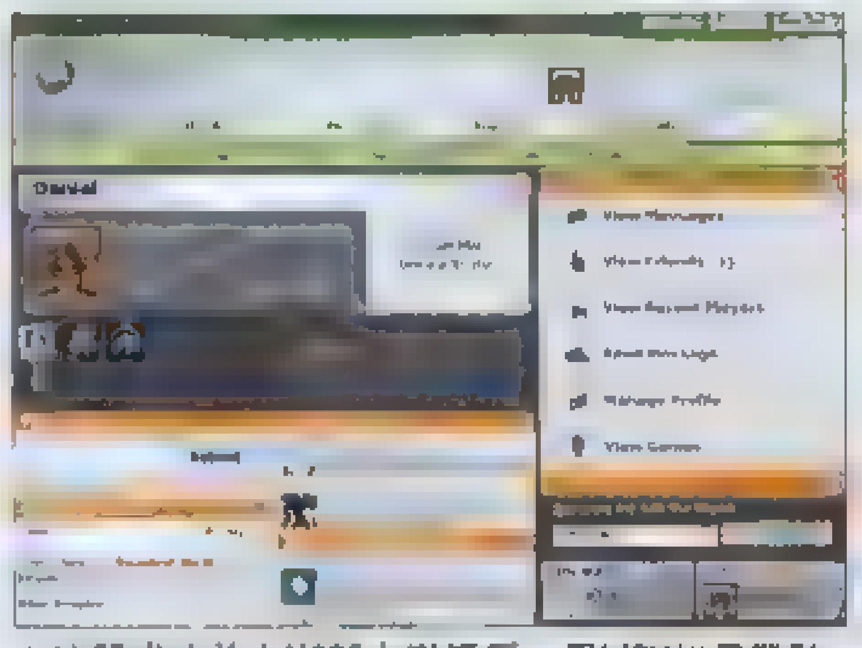
如果在自己家里已经安装了Wi-Fi无线设备，那么还可以考虑组建无线网络。X360主机并没有内置Wi-Fi无线功能，但玩家可以购买官方的无线网络适配器来上网。更厚道的是，如果你嫌X360官方的无线网络适配器太贵，可以自行购买任何品牌的USB接口无线适配器，插到X360上都能正常使用。（比如Cisco的Linksys WET54G)唯一要注意的是，你最好购买支持最新Wi-Fi协议的产品。因为在比较老旧的802.11b协议下传输速率很难得到保证。

◀如果X360没有连上网络，那么它的乐趣就降低了一半。

申请与秘诀

Gamertag可以通过X360的Xbox Live界面直接申请。但这里推荐大家上Xbox.com的美国官网申请，把Gamertag和Hotmail账号绑定，然后再进入主机的LIVE菜单激活。其中的好处就是：你在什么地区的官网注册，将来上LIVE时就会选择相应的服务器。也就是说，如果你在香港中文官网(Xbox.com/zh-HK/)注册了一个Gamertag，那么将来就会连上香港的繁体中文LIVE市集。根据国内玩家的反馈，从LIVE市集上下载最快、东西最新最全的就是美国的XBLM，所以建议大家先申请或修改自己的MSN电邮账号，把地址改为美国地区。这样在申请完成后，就会连通到美国官网。


进入Xbox.com的注册页面开始注册。


▲注册成功并在X360上激活后，用MSN帐号登陆Xbox.com就能看到自己的游戏和好友信息了。

当然也有些东西是美国XBLM上没有的，比如前些日子《合金猎犬》的试玩版，在全球各地的XBLM上都放出了，独缺北美地区。个人建议诸位再去申请一个日本的hotmail账号然后如法炮制一个日本的Gamertag作为辅助，这样可以时常用这个查看亚洲地区日版游戏的最新下载。

拳击之夜3

推荐度 8

类型 FTG　厂商 EA

本作观赏的意义大于玩的意义。如果你保持一定距离观看这款游戏的话，完全可令你有种观看实况拳击比赛的感觉。到了次世代，厂商竟然敢将脸部变形、汗珠流淌等特效镜头加入到游戏中，当你看到这种豪华画面时一定会觉得自己花这个钱值了。不仅好看，游戏的操作感觉也相当到位。

完美黑暗ZERO

推荐度 8

类型 FPS　厂商 Microsoft

作为X360的首发游戏，媒体普遍给予了比较高的评价，但现在看来游戏的表现只能说是中规中矩。丛林关卡的优异画面令人印象最为深刻。当你在游戏中途死亡或者任务失败，你将不得不从头再来，这一点使人感到颇为头疼。其实游戏有很大一部分乐趣基于网络进行，多人合作完成关卡才能让你产生足够的满足。

掠食

推荐度 7

类型 FPS　厂商 2K Games

本作利用DOOM3改良引擎创造了一流的室内画面！这就是游戏给人的第一感觉。作为一款惊悚FPS，"掠食"拥有史无前例的"虫洞"系统。外星侵略者可随时在画面上打开一个洞口倾巢而出，他们还会用各种残忍的手法屠杀人类。游戏频繁的场景切换和重力颠倒等效果带给玩家十足的新鲜感但同时头昏效果更加明显。

战国BASARA 2	Capcom	ACT
PS2 战国BASARA 2	2006年7月27日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 12岁以上

虽然本作依然挂着小林裕幸的大名，但是实际掌权的却是山本真，因此游戏在战斗方面的变化较大。而隐藏要素比起一代来多了很多，谋杀玩家游戏时间的设定比比皆是，让人恨得咬牙切齿。不过各武将的武具和服装却着实让人割舍不下，所以明知这是一个时间杀手，也只能把游戏一通再通。看来Capcom是打定主意要让各位玩家在暑假内天天吃这份婆娑罗快餐了。

攻略透解 GUIDE

文 纱迦

望长天风起云涌 问天下谁是英雄

绚丽豪壮 系统篇 登场!

本作的马匹相当有用。不但移动快、连击维持时间长，而且马上攻击威力巨大。骑马时按○键可以使用马上的婆娑罗技，但要消费一定的婆娑罗槽。另外如果受到多次攻击的话，玩家不但会当场落马，就连可爱的马儿也会倒地身亡。

默认操作	
□	通常技
△	固有技
×	跳跃　受身
○	婆娑罗技
L1	切换固有技
L2	战极魄力
R1	防御/弹返
R2/R3	视点复位
SELECT	挑衅
左摇杆/方向键	移动
右摇杆	转动视角
SELECT+START	回到标题画面(战斗除外)

画面解说

1	连击评价
2	连击数
3	战极魄力槽
4	当前装备的固有技
5	体力槽
6	婆娑罗槽
7	敌体力槽
8	敌战极魄力槽
9	杀敌数
10	本关所得的经验值
11	本关所得的金钱
12	获得金钱倍率

婆娑罗技

当婆娑罗槽全满发光时，按○键就可以发动婆娑罗技，婆娑罗技发动过程中完全无敌。本作的婆娑罗技不但威力极大，而且范围极广，只要在范围内基本上就能全数命中，比上代好用多了。而在战极魄力状态中只要婆娑罗槽全满，就可以发动究极婆娑罗技。究极婆娑罗技是婆娑罗技的加强版，无论是华丽程度还是威力都要大很多，推荐在角色身上发出蓝光时使用。此外在重伤状态下(体力槽变红时)婆娑罗槽会自动增加。

战极魄力

战极魄力是与杀敌数挂钩的。当玩家完成百人斩时，战极魄力槽就会变满，此时按L2键就能发动战极魄力。在此状态下玩家受到攻击不会有硬直，同时全能力大幅上升，不过时间一到就会解除。此状态下受到攻击也有伤害，但不会死。战极魄力发动后玩家会全身放出金光，在状态即将结束时金光会变为蓝光。

战极魄力不会累计，杀1000人和杀100人一样，用过一次后战极魄力槽就会变空，所以不用白不用。不过当角色等级达到一定级别后，战极魄力可以升级(最高3级)。2级战极魄力需要杀200人才能发动，3级战极魄力需要杀300人才能发动。高级的战极魄力持续时间更长，所以更实用。

挑衅

挑衅看似无用，其实可以增加婆娑罗槽，而增加的程度视挑衅动作结束瞬间离敌将的距离而定。如果能够在近距离挑衅敌总大将成功，至少可以恢复1/3。不过由于挑衅过程中不能做任何动作，所以指望光靠它来恢复婆娑罗槽是不现实的。建议是在第三方乱入战(例：本能寺乱入战)或将敌将卡在门边时使用。

狂热婆娑罗

从表中可以看出，狂热婆娑罗(FEVER)无疑是赚钱的最好方法。而且此状态下连击效果不会消失，但一定时间后将减回BASARA。当玩家达成500连击时，还会随机出现一个道具。在本作中达成高连击是很简单的，因为游戏中有大量增加连击数的装备，而且这些装备的效果可以累加！不过在连击过程中只要受到伤害，连击就会立刻消失，只有战极魄力状态例外。

连击评价	条件	效果
READY	80连击以上	无
GO	100连击以上	打倒任何敌人都会出现钱
DOUBLE	200连击以上	打倒敌人后出现的钱变为2倍
TRIPLE	300连击以上	打倒敌人后出现的钱变为3倍
BASARA	400连击以上	打倒敌人后出现的钱变为3倍
FEVER	每500连击	打中敌人就会出现钱，且获得的钱变为5倍，同时攻击力上升

防御键的定义

在"各种设定"的"ガードボタン"选项中，可以更改对防御键的定义，设置为"ガード优先"的话，要想使出回避的话就必须在防御状态中输入方向指令。如果设置为"回避优先"的话，则只须同时输入方向和防御键便可以使出回避，回避的过程中是完全无敌的，在移动和挨打时越快使出来……先

前田庆次2P服装

3DM-SM

© CAPCOM CO.,LTD.2006 ALL RIGHTS RESERVED

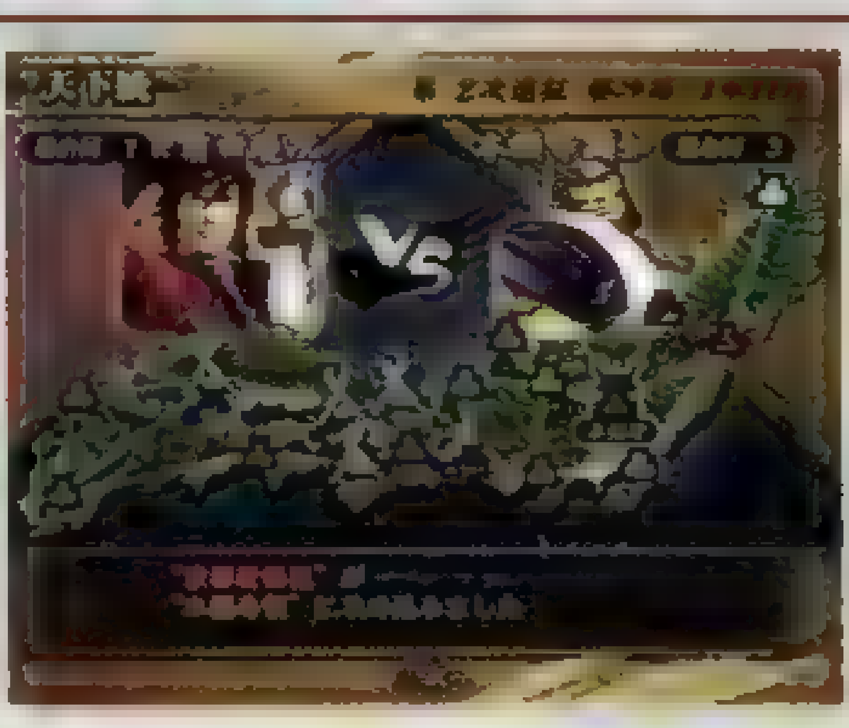
天衣无缝 模式篇 起动！

本作共有4大模式：故事模式、天下统一、自由合战、大武斗会，这4个模式中各角色的资料记录都是共通的。而本作的保存非常方便，每个角色在每个模式中（自由合战除外）都拥有单独的进度，而且均可以反复读取，彼此之间绝不会发生冲突。不过本作在战斗中无法保存进度。

天下统一

基本规则

这个模式的玩法和一代的同名模式没什么区别：整个日本被划为18个诸侯国，玩家要扮演其中一方去统一日本。天下统一采用回合制，每回合内玩家可以进攻与自己相邻的任一敌对势力，只要战胜对手就可以取得对手的全部领地。玩家此回合胜利之后就转为CPU行动，CPU之间有可能发生战争，一旦发生战争的话必定会有一方失败，变相加快了玩家的统一大业。所以往往只需打上六七仗就能通

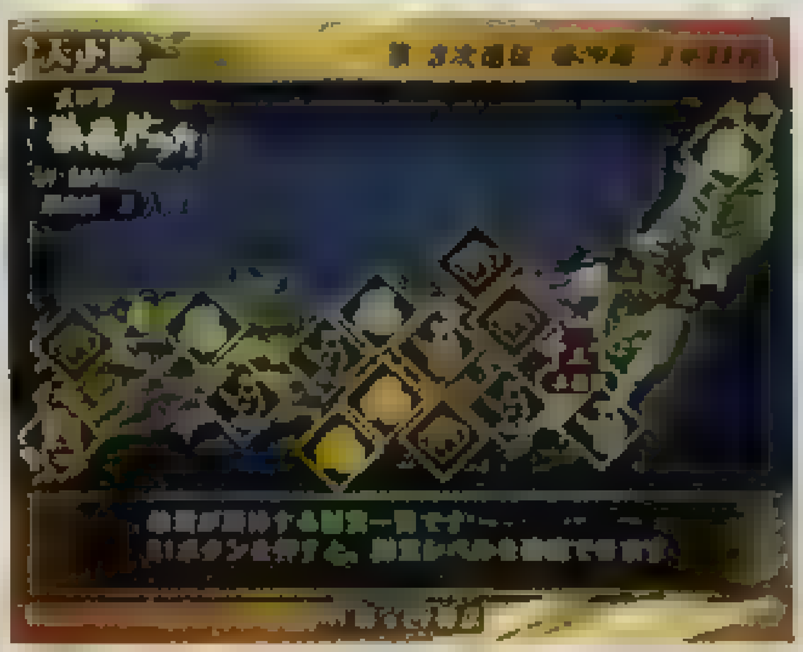


关。而进攻敌对势力出现的战场是根据对手来定的，例如进攻伊达家时就一定是长谷堂城突破战或摺上原攻防战。

用任意角色将天下统一模式通关之后，就会出现该角色的2P服装，难度不限。

宝物设定

天下统一模式可以用来赚钱、练级甚至拿道具。开始玩天下统一模式



时，首先会随机分配各势力的宝物，当玩家决定好之后，就会正式开始游戏。当一方势力被消灭之后，该势力拥有的宝物就会被夺走。当玩家打败电脑控制的敌势力后，可以从该势力所拥有的道具中任选一个据为己有，然后在天下统一模式通关后进行结算。

宝物还有等级的设定，该势力拥有多少个国家，该势力拥有的宝物就有多少级。宝物级别越高，代表其珍稀度越高，表现在经验值和金钱上就是数量变多。但该势力的难度也和势力大小成正比，所以过于贪心也是不行的。

称号系统

天下统一模式通关后，电脑会根据玩家的表现给出评价，如果玩家达成了特定条件，还可以获得称号。每个称号都对应一定的点数，点数可以累积但不能重复获得。点数累积到一定程度，可以获得特殊的奖励。50点可以使用宫本武藏，100点可以获得热唱つづみ，150点可以获得秘宝探知机，300点全部获得可以拿到胜利の女神像。

武藏乱入

在天下统一的进程中，有时会遇到宫本武藏乱入挑战。与宫本武藏的战斗名为“严流岛の决战”，此战比较特殊的一点就是有时间限制，快速将其打倒的话就能拿到大量的钱。如果在赏金数量减为零前仍不能将其击败，战斗就会强制结束。此战也是初期比较好的赚钱途径。在自由合战模式中可以直接选择“严流岛の决战”，但仅在天下统一中才有拿钱的设定。

天下统一模式全称号获得条件一览

位置	名称	达成方法	点数
1-1	天下人	把ふつう难度的天下统一模式通关	10
1-2	日本一	把难しい难度的天下统一模式通关	15
1-3	宇宙一	把究极难度的天下统一模式通关	20
2-1	バサラ者	任意一关用婆娑罗技击败敌总大将过关	3
2-2	逆转ホームラン	任意一关在红血状态下过关	3
2-3	STYLISH	任意一关无伤过关	13
3-1	バサラ大将	所有敌总大将都用婆娑罗技击败过关	10
3-2	逆转满垒ホームラン	任意一关在红血状态下用究极婆娑罗技击败敌总大将过关	5
3-3	SUPER STYLISH	在究极难度下不中断通关，且至少有一关无伤	50
4-1	千军万马の兵	任意一关在骑马时击败敌总大将过关	3
4-2	挑衅王	用挑衅技击败敌总大将过关	5
4-3	ギャンブル侍	任意一关装备あぶく钱の财布后过关	1
5-1	热唱侍	任意一关装备热唱系道具后过关	1
5-2	あんたが大将	任意一关装备ごますり棒后过关	1
5-3	桃色大将	任意一关装备白金切符后过关	1
6-1	リセット侍	任意一关装备2度目のくじ引き券后过关	1
6-2	心眼の达人	任意一关装备常暗の眼镜后过关	3
6-3	おみくじ侍	任意一关装备一八のおみくじ后过关	1
7-1	智勇兼备の将	天下统一时总杀敌数在100以下	10
7-2	万夫莫敌の兵	天下统一时总杀敌数在7000以上	10
7-3	FEVER侍	所有关卡的最大连击数都超过500	7
8-1	百战炼磨の兵	全模式累计打过100关	5
8-2	阿修罗道	不接关或读档通关	3
8-3	电光石火の兵	通关时间在3年12月以内	9
9-1	天上天下唯我独尊	不装防具道具仅装1级武器打过究极难度的全部关卡	25
9-2	鸡侍	拿8级武器打过ふつう难度的全部关卡	8
9-3	财宝ハンター	任意一关获得24个以上的玉手箱和武具箱	12
10-1	くいしんぼう将军	任意一关吃掉30个以上的饭团	3
10-2	钢铁の肝脏	任意一关吃掉30个以上的神水和惠比寿樽	3
10-3	财宝ブリーダー	取得Lv 10的宝物（用反复读档来保证）	10
11-1	奥州笔头	用伊达政宗完成天下统一	1
11-2	天霸绝枪	用真田幸村完成天下统一	1
11-3	绚丽豪壮	用前田庆次完成天下统一	1
12-1	烈界武帝	用丰臣秀吉完成天下统一	1
12-2	征天魔王	用织田信长完成天下统一	1
12-3	天衣无缝	用长曾我部元亲完成天下统一	1
13-1	月下为君	用春日完成天下统一	1
13-2	破邪清真	用森兰丸完成天下统一	1
13-3	苍天疾驱	用猿飞佐助完成天下统一	1
14-1	贤才瞬丽	用阿松完成天下统一	1
14-2	苍烈瞬蹋	用竹中半兵卫完成天下统一	1
14-3	冷眼下瞰	用明智光秀打过天下统一	1
15-1	诡计智将	用毛利元就完成天下统一	1
15-2	神速圣将	用上杉谦信完成天下统一	1
15-3	一刀必杀	用岛津义弘完成天下统一	1
16-1	战神霸王	用武田信玄完成天下统一	1
16-2	豪放磊落	用前田利家完成天下统一	1
16-3	战国最强	用本多忠胜完成天下统一	1
17-1	缭乱无比	用浓姬完成天下统一	1
17-2	南蛮我道	用扎比完成天下统一	1
17-3	天真烂漫	用伊月完成天下统一	1
18-1	天惊动地	用宫本武藏完成天下统一	1
18-2	完全制霸	全部22人均完成天下统一	22
18-3	人类最强	击败挑战者宫本武藏	5

注：位置一栏中，“-”前为行数（从上往下数），“-”后为列数（从左往右数）。如11-2即表示其位置在第11行第2列。全称号的位置可在“ギャラリー”的“称号”中查看。

长曾我部元亲2P服装

故事模式&自由合战

故事模式（ストーリー）是最主要的一个模式，此模式是按角色来进行的。每个角色在开始和通关后都各有一段CG动画。故事模式的主要用处是打出新角色，此外也有个别装备是只能在故事模式中取得的。宫本武藏没有故事模式。

在自由合战中则可以用已经出现的角色，挑战已经打出的关卡。本作一共有48个关卡，不过在自由合战中只有共通剧情，没有故事模式中独有的故事和台词。

大武斗会

只要通一次关就会出现大武斗会。大武斗会其实就是多达一百关的生存模式。过关后玩家的体力和婆娑罗不会恢复，不过在过关时画面右上方会出现奖励游戏，按下R3键后如果让光标停在吉或大吉上，可以获得回复道具或蓄满战极魄力槽。

大武斗会的难度是循序渐进的，但难关之间也“插播”着一些奖励关。玩家过关时可以获得经验值作为奖励，连胜数越高奖励也越惊人，若能一口气打过一百关，可以拿到多达100万的经验值！但这些经验值不会在过关后加算到角色身上，除非玩家打过一百关或中途退出。幸好每打过十关就会有一次退出的机会，退出时可以保存进度，下次再来时如果读档的话还能接着之前的关数打。只是连胜奖励又会归零……

大武斗会的敌人非常强，装备不行时来这里只会浪费自己的时间，不过由于除时间外没有任何损失，所以有兴趣的人也不妨来挑战一下。因为可以存档，所以只要肯花时间，除个别废人外通过一百关都不在话下。如果能打过50关，就能获得该角色的3级LV1解锁防具；如果能打过100关，就能获得该角色的8级LV1解锁武器。

BASARA BASARA写成日文汉字的话，是“婆娑罗”，指装扮华丽的歌舞伎。本系列以华丽为卖点，故选了这样一个名字。那么为何不直接将游戏名写为“战国婆娑罗”呢？这是因为即使是对于现在的日本年轻人来说，“婆娑罗”这个词也显得太过于生涩了，故原游戏制作人小林裕幸坚持使用“BASARA”。

月下为君 战舌篇 参上!

本作不能使用的非大众脸角色有：浅井长政、阿市、风魔小太郎、片仓小十郎、本愿寺显如、德川家康、今川义元、北条氏政。阿市的声优是能登麻美子，她在过去的一年间曾给33部动画作品配音，想来也没有时间为Capcom献声，这大概便是不能使用阿市的最大原因吧！

能力解说

经验值	用"石"为单位，累积到一定程度就会升级。
LV	最大100级。升级后体力上限会增加，达到一定级别后可以学会新的固有技、提升战极魄力等级或增加装备道具数。
体力	最大7万，升级后会增加，此外也有增加体力上限的装备道具。
攻击力	最大2000，靠武器和装备道具来增加。
防御力	最大1000，靠防具和装备道具来增加。
战极魄力等级	最大3级，显示为"叁"，随等级上升而自动提升。
会心一击率	隐藏数值，影响会心一击出现几率，只能靠武器和装备道具来增加。

武器

武器关系到角色的攻击力和会心一击率，部分武器还有附加属性、增加连击数、容易蓄婆娑罗槽的效果，自然是相当重要的。本作的武器依然是随机获得的，只要在战场上取得武具和豪华武具，过关后就有可能变为武器。每位角色都有8级武器，而每级武器又分100个LV。

接下来就要介绍本作最为变态的一个设定，那就是解锁。所谓解锁，是指每级武器必须在拿到该级的LV1形态后，才能在战场上随机取得更高级的该级武器。如果未能获得LV1的该级武器，那么就算你在战场上拿到更高级的该级武器，电脑也会自动帮你卖掉。每级武器的LV1形态均附有一个钥匙标志，解锁一词由此得名。

等级	特殊附加效果	100%取得各级LV1解锁武器的方法
1	无	初期装备
2	容易蓄婆娑罗槽	在普通难度下不接关打到故事模式第二关，在豪华武具箱里
3	附加属性	初期商店有售
4	攻击时连击数+1	把普通难度的天下统一模式通关，在夺取来的豪华武具箱里
5	容易蓄婆娑罗槽	将故事模式或天下统一模式通关后，在商店中有售
6	附加属性	把究级难度的天下统一模式通关，在夺取来的豪华武具箱里
7	搞笑武器，增加会心一击率	把困难难度的故事模式或天下统一模式通关后，在商店中有售
8	效果不定	大武斗会100胜达成

注：以上只是必取得各级LV1解锁武器的方法，在关卡中依然有几率随机获得(8级武器除外)。另外当商店开始出售3、5、7级的LV1解锁武器后，其他角色均可进商店直接购买。

属性名称	效果	代表武将
光	破坏敌人的防御	春日、丰臣秀吉、毛利元就
暗	击中敌人时回复体力	织田信长、明智光秀、猿飞佐助、竹中半兵卫
炎	令敌人持续受到伤害	真田幸村、武田信玄、浓姬、前田利家、长曾我部元亲、扎比
冰	令敌人的受创硬直增加	上杉谦信、伊月
雷	产生雷电攻击周围敌人	伊达政宗、森兰丸、岛津义弘、本多忠胜
风	将敌人吸过来增加连击数	前田庆次、阿松

固有技

游戏中每位角色都有4～7种固有技(宫本武藏只有2个)，不过玩家一次只能装备两种必杀技，在战场上需要按键切换使用。这个设定在一代便已颇令人不满，在本作固有技普遍强化之后就更不爽了。说句题外话，其实本作完全可以设定为十字键的4个方向对应4个技，实现起来应该没有难度。

在初期每位角色只有2种必杀技，到了特定等级时就会自动习得新技。原有的必杀技也有升级的可能(最大3级)，达到特定等级时就会自动升级。固有技的装备工作，是在出阵前选择"装备"后进行的。

防具

防具是本作的一大亮点。防具关系到角色的防御率，另外也有一些特殊效果。当角色装备不同的防具时，其服装也会发生细微的变化，部分角色(如浓姬)更是可以将防具直接看成服装。本作的防具依然是随机获得的，只要在战场上取得武具和豪华武具，过关后就有可能变为防具。游戏中每位角色均有3级防具，每级防具也有100个LV。而解锁设定对于防具来说同样是存在的。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	弹返指令输入有效时间变长	初期商店有售
2	受到攻击时婆娑罗槽的增加量上升	把困难难度的天下统一模式通关，在夺取来的豪华武具箱里
3	受到攻击时不容易出现硬直	大武斗会50胜达成

注：以上只是必取得各级LV1解锁防具的方法 在关卡中依然有几率随机获得2级LV1解锁防具。另外当商店开始出售1级LV1解锁防具后，其他角色均可进商店直接购买。

全装备道具一览表

说明：位置一栏中，前为行数(从上往下数)，后为列数(从左往右数)，如24-4即表示其位置在第24行第4列。全装备道具的位置可在战前画面中"装备"的[illegible]中查看。

位置	名称	作用	贵重度
1-1	体力の宝珠	增加体力上限，等级越高效果越好，满级加1万	—
1-2	刚力の腕轮	增加攻击力，等级越高效果越好，满级加400	—
1-3	守护の铠	增加防御力，等级越高效果越好，满级加200	—
1-4	おにぎりのお守り	饭团回复量提高，等级越高效果越好	—
1-5	徳用ひょうたん	神水回复量提高，等级越高效果越好	—
2-1	炎のお守り	敌炎属性追加伤害无效	2
2-2	雷のお守り	敌雷属性追加伤害无效	2
2-3	冰のお守り	敌冰属性追加伤害无效	2
2-4	风のお守り	敌风属性追加伤害无效	2
2-5	暗のお守り	敌暗属性回复效果无效	2
3-1	光のお守り	敌光属性追加伤害无效，且不会被破防	2
3-2	禁忌のお守り	敌全属性无效，但无属性伤害增加	4
3-3	狂战士の帷子	受到攻击时不容易产生硬直	5
3-4	才藏の世	受到弓矢、枪弹攻击时不容易产生硬直	4
3-5	清正の虎皮	玩家受到的伤害降低到3/4	5
4-1	逆鳞手甲	防御可以自动弹返飞行道具	5
4-2	必胜だるま	会心一击率上升	1
4-3	连击扇子	连击维持时间延长少许	2
4-4	鬼神の法具	每500连击时发动的FEVER状态延长3秒	2
4-5	万年冰の水晶	战极魄力的维持时间延长3秒	3
5-1	韦驮天抄	移动速度提升	2
5-2	疾风の鞍	马的移动速度提升	1
5-3	跳ね返しの镡	即时防御(即弹返)敌人攻击时的指令输入时间变长	1
5-4	猛将の怒り	婆娑罗技的威力提升至1.5倍	6
5-5	八连星の极意	普通攻击的第八击必为会心一击	2
6-1	代偿の带纽	以红血代价换取一次在婆娑罗槽未满时放婆娑罗技的机会	3
6-2	鬼火の蜡烛	以红血代价换取一次在战极魄力槽未满时放战极魄力的机会	3
6-3	愚か者の法	玩家攻击力1.5倍，但敌人攻击力3倍	3
6-4	下克上の绘马	有名字的敌将攻击力下降，但无名杂兵的攻击力上升	4
6-5	复仇の刃	红血时攻击力上升	1
7-1	盾坏しの笼手	对持盾的敌人伤害增加，同时装备第7行的5个道具效果更佳	1
7-2	忍者杀しの佩盾	对忍者的伤害增加，同时装备第7行的5个道具效果更佳	2
7-3	大男杀しの面	对大体形敌人的伤害增加，同时装备第7行的5个道具效果更佳	3
7-4	カラクリ坏しの胴	对机关系敌人的伤害增加，同时装备第7行的5个道具效果更佳	5
7-5	武者杀しの兜	对武士 杂兵的伤害增加，同时装备第7行的5个道具效果更佳	6
8-1	又兵卫の军配	婆娑罗技命中时的连击数+1	1
8-2	心技一体の二枚刃	体力槽和婆娑罗槽均满的状态下，攻击时连击数+1	2
8-3	妖刀の鞘	攻击命中时连击数+1，但婆娑罗槽始终为空	4
8-4	悟りの连击	攻击命中时连击数+1，但不能防御和回避	2
8-5	刹那の战具	攻击命中时连击数+1，但连击维持时间变短	1
9-1	追击の手纲	骑马攻击命中时连击数+1	2
9-2	咒いの隐し剑	攻击命中时连击数+1，但敌人的攻击力变为3倍	3
9-3	咒灭の隐し剑	攻击命中时连击数+2，但敌人的攻击力变为5倍	5
9-4	恶臭香炉	令杂兵处于一击杀的恐慌状态，忍者系杂兵会被吓跑	5
9-5	升天香炉	令杂兵处于晕眩状态	5
10-1	四番の棹	击飞攻击的击飞距离大幅上升	1
10-2	主将の奇迹	击飞攻击的击飞距离上升至极限	3
10-3	觉醒の烙印	装备中的武器防具全部变为满级(极为好用，强烈推荐)	6
10-4	时をかける鞭	骑马时连击数不会被中断	4
10-5	黄金の招き猫	50人斩时出现经验值翻倍的招财猫	4
11-1	经验のかんざし	打倒一名敌人就增加1石的经验值	1
11-2	经验の栉	打倒一名敌人增加[illegible]石的经验值	4
11-3	猪より小判	宝箱兵全变成带[illegible]的，宝箱中[illegible]全部都[illegible]	4
11-4	怜暗の眼镜	看不到角色体力槽，[illegible]过关后获得的经验值增加[illegible]倍	[illegible]
11-5	あぶく钱の财布	关卡中出现的金钱变为5倍，但每受一次攻击金钱就会减半	4
12-1	2度目のくじ引き卷	过关后决定战利品时增加一次重新抽取的机会	3

扎比 如果你因为扎比长得奇形怪状而不愿意用他的话，你就大错特错了。因为扎比绝对是游戏中设计得最为成功的角色之一，扎比教上下皆是一群令你爆笑不已的奇人异士，扎比亲自编纂的扎比语录、扎比教训句句经典。光是教训第一条"爱你爱到骨头"便足以令你喷饭。扎比的故事模式简直是爆笑活剧。

婆娑罗屋

在战前画面中选择"买物"，便可来到婆娑罗屋中购物。购物自然是需要钱的，在游戏中流通的货币名为"小判"，单位是"两"。

商店中共有3种能力道具、3种武器、1种防具、20种装备道具以供出售，其中武器和防具的出售条件在前面已经解说过了。3种能力道具在一开始便可以购买，分别对应体力、攻击力、防御力。这3种能力道具各有10个，价格会越来越高，请大家量力而行。由于本作的所有角色即使练到100级也不可能能力全满，所以大家不用担心买能力道具会吃亏。如果要想把某位角色练到最强的话，这30个能力道具反而是不能不买的。

20种装备道具同样也要满足特定条件才会出现在商店里，不过这个条件相对来说比较简单，仅和玩家的过关次数有关(角色不限，模式不限)。

商品名称	出售条件
热唱びわ	全角色累计打过5关
连击扇子	全角色累计打过10关
心技一体の二枚刃	全角色累计打过15关
ごますり棒	全角色累计打过20关
韦驮天抄	全角色累计打过25关
王将の奇迹	全角色累计打过30关
2度目のくじ引き券	全角色累计打过35关
万年冰の水晶	全角色累计打过40关
白金切符	全角色累计打过50关
源内の苏生术	全角色累计打过60关
あぶく钱の财布	全角色累计打过70关
才藏の世	全角色累计打过80关
升天香炉	全角色累计打过90关
逆鳞手甲	全角色累计打过100关
清正の虎皮	全角色累计打过110关
觉醒の烧印	全角色累计打过120关

装备道具

本作的装备道具多达120个，其中绝大部分都是在战场上随机取得的。只要在战场上取得玉手箱和豪华玉手箱，过关后就有可能变为装备道具。和前作一样，随机取得的道具同样是按照贵重度在不同难度下出现的，基本上贵重度高的道具容易在高难度下出现，贵重度低的道具容易在低难度下出现，玉手箱和豪华玉手箱也有一定影响。

不过本作也有需要有特殊方法才能入手的装备道具。前面已经介绍了在天下统一中收集称号而换来的道具，后面还将介绍各武将专用道具的共通取得方法。下面就为大家公布全部120个道具的资料，有特别入手方法的道具会用不同颜色标明。比较特殊的是热唱こと，似乎需要装备热唱びわ后才能从战场上取得，详细不明。

对全装备道具一览表的补充说明

蓝色：各角色的专用道具，需要在故事模式的第4关完成特别恩赏条件后才会出现，具体请参看下一页的"特别恩赏"部分。

红色：在商店中购入的道具。随着玩家过关次数的增加，便会自动出现在商店中，当然要想取得的话还得掏钱去买。

绿色：在天下统一中利用称号点数换来的道具。具体请参看前面的"称号系统"部分

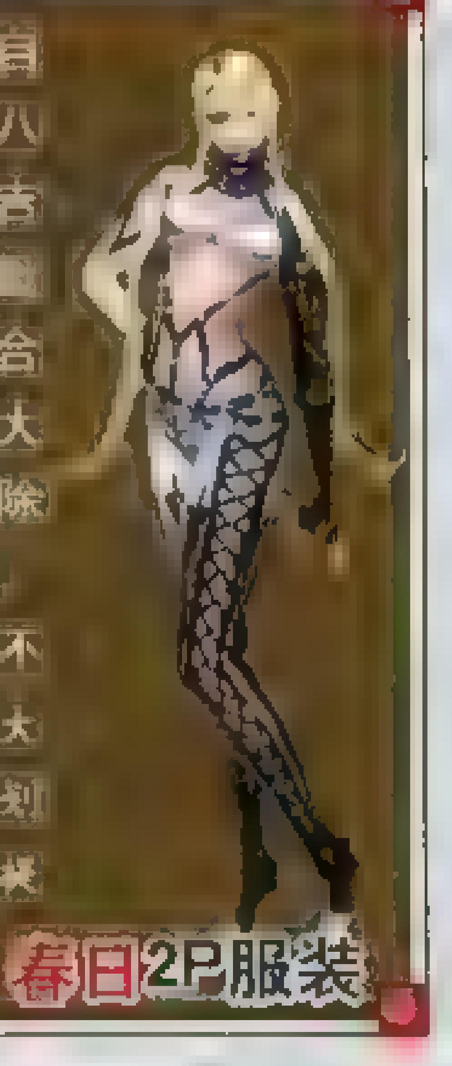
打宝大法

天下统一模式中有一个称号是财宝ハンター，其条件为在任意一关获得24个以上的玉手箱和武具箱。如果我们能找到这么一关，自然也就找到了打宝大法——24个，还不够你美的？（笑）

首先要装备上5个"一重のほうび"系列道具，这样在过关结算时至少会增加5个豪华玉手箱或武具箱（等级需达到50级才可以装备5个道具），否则常规方法根本拿不到24个道具。如果你的"一重のほうび"系列道具没有凑齐也没有关系，拿"千手观音の祝福"和"武勋の誉れ"来凑吧。

如果算上连击数到500时出的道具（每关只限3个），这样我们就有8个道具了。下面就要选择一关武将和宝箱多的关卡了，小田原急袭战是最好的选择，因为这关拿到特别恩赏后会出现隐藏道路，在尽头可以拿到5个道具，加上击败9个武将和战场上的另外2个宝箱，总共是16个道具，加上之前的那8个道具，24个道具达成。

如果单纯为打宝而来的话，如果没拿齐"一重のほうび"系列道具，不如改装2度目のくじ引き券和一八のおみくじ，这样就有两次洗牌的机会，打出好东西的几率自然大增，如果用一八のおみくじ转出大吉的话，战利品的数量和质量会令你笑得合不拢嘴，当然转出大凶的话就……另外除了小田原急袭战外，姊川蹂躏战也是个不错的选择。（打宝大法鸣谢阳光育成计划成员[illegible]）



春日2P服装

位置	名称	作用	贵重度
12-2	一八のおみくじ	根据运气来重新决定过关后战利品的数量和质量	5
12-3	千手观音の祝福	最大连击数超过1000后过关，可以多拿一个豪华玉手箱(大武斗会无效)	2
12-4	武勋の誉れ	完成500人斩后过关，可以多拿一个豪华武具箱(大武斗会无效)	2
12-5	荣光の杯	特别恩赏和地点攻略所得的经验值翻倍	1
13-1	热唱びわ	战斗时的背景音乐变为片头曲《DiVE into YOURSELF》	2
13-2	热唱こと	战斗时的背景音乐变为片尾曲《Brave》	2
13-3	热唱つつみ	战斗时的背景音乐变为各武将的主题音乐	7
13-4	ごますり棒	装备后我方武将会大说胡话	2
13-5	白金切符	装备后有一名大姐姐不断称赞玩家	2
14-1	备えの神水	以婆娑罗槽全满的状态出战	1
14-2	手练の准备	以战极魄力槽1级全满的状态出战	1
14-3	血の绊	体力槽自动恢复，站在友军身边时恢复速度上升，但防御中无效，大武斗会无效	6
14-4	心の绊	婆娑罗槽自动恢复，站在友军身边时恢复速度上升，但防御中无效，大武斗会无效	6
14-5	胜利の女神像	大武斗会专用道具，每场战斗开始前体力自动加满	7
15-1	源内の苏生术	有一次死后复活的机会	4
15-2	上杉の盐	敌人体力两倍	4
15-3	暗君の阵幕	我方武将不会跟随玩家	1
15-4	兼续の前立て	过关后按我方幸存的武将数量，每人增加300石经验值	3
15-5	秘宝探知机	可以很方便地找到各角色的专用道具	7
16-1	呼运のお守り 赤	运气上升，同时装备第16行的5个道具效果更佳	1
16-2	呼运のお守り 青	运气上升，同时装备第16行的5个道具效果更佳	1
16-3	呼运のお守り 黄	运气上升，同时装备第16行的5个道具效果更佳	1
16-4	呼运のお守り 绿	运气上升，同时装备第16行的5个道具效果更佳	3
16-5	呼运のお守り 紫	运气上升，同时装备第16行的5个道具效果更佳	3
17-1	一重のほうび 地	过关后追加一个武具箱或玉手箱，同时装备第17行的5个道具变为豪华版	1
17-2	一重のほうび 水	过关后追加一个武具箱或玉手箱，同时装备第17行的5个道具变为豪华版	1
17-3	一重のほうび 火	过关后追加一个武具箱或玉手箱，同时装备第17行的5个道具变为豪华版	1
17-4	一重のほうび 风	过关后追加一个武具箱或玉手箱，同时装备第17行的5个道具变为豪华版	3
17-5	一重のほうび 空	过关后追加一个武具箱或玉手箱，同时装备第17行的5个道具变为豪华版	3
18-1	金满储金箱 青龙	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	1
18-2	金满储金箱 白虎	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	1
18-3	金满储金箱 朱雀	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	1
18-4	金满储金箱 玄武	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	3
18-5	金满储金箱 狮子	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	3
19-1	战国武艺全集 壹の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19-2	战国武艺全集 贰の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19-3	战国武艺全集 叁の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19-4	战国武艺全集 四の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19-5	战国武艺全集 伍の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
20-1	技の道标 前世	装备中的固有技等级提升1级，装备2个为2级，装备3个为3级	1
20-2	技の道标 现世	装备中的固有技等级提升1级，装备2个为2级，装备3个为3级	2
20-3	技の道标 来世	装备中的固有技等级提升1级，装备2个为2级，装备3个为3级	4
20-4	无限六爪流	伊达政宗专用，维持六爪流状态，但防御力低下，且不能防御和回避	7
20-5	大喷火	真田幸村专用，红血前始终为战极魄力状态并附加炎属性，但防御力极低	7
21-1	倾奇者が通る	前田庆次专用，挑衅时周围的杂兵会一起跳舞	7
21-2	战友の笼手	丰臣秀吉专用，可以对我方人员使用投技	7
21-3	黑ノ焰	织田信长专用，将全部防御力转化为攻击力	7
21-4	长宗我部应援团旗	长宗我部元亲专用，红血时普通攻击必会心一击	7
21-5	もう一つの剑	春日专用，非红血状态下会有一个分身辅助攻击	7
22-1	ふしぎな金平糖	森兰丸专用，开战后1分钟内处于战极魄力状态，但1分钟过后体力只剩1/4	7
22-2	空蝉の极意	猿飞佐助专用，体力变红时自动发动3次空蝉，同时体力上升	7
22-3	百兽の女王	阿松专用，动物系固有技、婆娑罗技、骑马时的攻击力提高	7
22-4	佳人薄命の假面	竹中半兵卫专用，体力不断减少，但获得的金钱增加	7
22-5	黄泉かえりの香	明智光秀专用，体力为0时自动发动婆娑罗技，同时恢复体力，但仅限一次	7
23-1	日轮の冠	毛利元就专用，发动陷阱系固有技时不容易被中断	7
23-2	战蔷薇	上杉谦信专用，挑衅时可以冻住周围的敌人	7
23-3	剑豪の德利	岛津义弘专用，吃了神水或惠比寿福后，在受到攻击前连击数上升	7
23-4	爆裂风林火山	武田信玄专用，婆娑罗技中固有技的连击数+5	7
23-5	爱妻便当	前田利家专用，每分钟可得回复道具，并略微提升攻击力	7
24-1	プラズマ发生装置	本多忠胜专用，攻击形态中的火炮变为电浆弹	7
24-2	胡蝶のかんざし	浓姬专用，地面上的通常攻击改为拳脚，但其性能不受影响	7
24-3	入信者募集の贴纸	扎比专用，击倒1人就成为信徒，过关后根据信徒数量还能获得钱	
24-4	ハンマー忘れた	伊月专用，装备后空手出战，且不能回避和防御	7
24-5	二天一流奥义	宫本武藏专用，挑衅攻击力大幅上升	7

ごますり棒

前作的经典恶搞道具ごますり棒在本作也依然存在，其作用也同样是装备后我方武将会大说胡话，不过这次的胡说八道还是那么几句，没有太多新意，当然对于新手来说还是很新鲜的。(例："请收我为养子吧！"、"您脚趾甲里的污垢就交给我了！"、"我要誓一辈子跟随大人您！")

征天魔王 战场篇 出阵！

前田庆次、前田利家、扎比、兰丸的专用道具会在击败敌总大将后出现，动作稍慢就会因过关而拿不到。不过这4人的专用道具所在地均在敌总大将的初期位置附近，只要记住这点就没有问题了。另外宫本武藏的专用道具在自由合战的严流岛の决斗中，一进战场就能发现。

基础知识

和"《无双》系列"比起来，本作的地图简直可以用袖珍来形容。地图上红色代表敌人，蓝色代表我方。大圆点代表敌将，凡是有名有姓的都用大圆点表示；小圆点代表兵长，防卫队长、忍者头领等等全都属于此列。

本作友军的地位比前作提高了不少，他们可以帮助玩家杀敌，同样也会被敌人击败。不过几乎每一关的胜利条件都是打死敌总大将，而失败条件都是玩家控制角色的死亡。我们完全可以不用管友军的死活。

本作只有3个难度，初期可以选择ふつう(普通)、难しい(困难)两个难度，在困难难度下打过任意一名角色的故事模式或天下统一模式后，究极难度就会出现。本作的普通难度可谓没有任何难度，就算是从来没有练过的角色也可以轻松过关。而究极难度虽然是最高难度，其实也不难。

讨将心得

本作中敌将的闪避几率大幅下降，使得对敌将战的难度也大幅下降。而大众脸武将的能力更是低得吓人，不但AI奇蠢，而且不会受身，只须不断追击很快就能将其毙之。真正难打的还是有头有脸的正统角色(包括浅井长政等不能使用的非大众脸敌将)。尽管敌将闪避几率大幅下降，但依然要小心谨慎，为此使用范围广、速度快的技巧进行封堵是很重要的。

本作的敌将不能使用婆娑罗技，不过在高难度下务必要小心其发动战极魄力。与敌将对战时可以看到敌将的战极魄力槽，当此槽蓄满时敌将必定会发动战极魄力。处于战极魄力状态下的敌将同样拥有无硬直、全能力上升的特性，所以要么就快闪，要么就放婆娑罗技。如果多个敌将聚在一起，使用婆娑罗技是最佳选择。

战场道具

在本作中打倒指定的敌人也会出现道具。其中兵长系敌人会出现回复道具，敌将系敌人会出现武具箱或玉手箱，敌总大将会出现豪华武具箱或豪华玉手箱。豪华版和非豪华版比起来，自然是豪华版里的内容要好很多。在过关时低等级或未解锁的武器和防具会换算为金钱，低等级或已入手的装备道具则会换算为经验值。

除了杀敌之外，战场上还有盛放着道具的箱子。本作有一个比较贴心的设计：看箱子的颜色便可大致推断其中是什么。红色的箱子里是回复道具，蓝色的箱子里是钱、武具箱或玉手箱，而咖啡色的箱子里是豪华武具箱或豪华玉手箱。有了这个设定，当玩家体力尚足时，就没有必要去打破红色箱子，大可等到体力不支时再来搜刮。

战场上还有一种身背箱子的敌人，其身上的箱子同样有着颜色的区别。红色表示里面是回复道具，蓝色表示里面是招财猫或武具箱，金色则表示里面是钱。只要干掉这种敌人，箱子里的道具就会出现。

障眼大法

一代就有的障眼大法，在二代中也依然好用！本作有一个BUG，那就是不在画面上的敌人不会主动攻击玩家。利用这一点，只要多转转视角将敌人转没，就可以高枕无忧了。当然这一招对部分敌人没效，但对于弓箭手、火枪队等很多兵种都适用。利用这一点可以派生出很多战术，比如先背对敌人蓄力然后转动视角再使出蓄力技等等。这一招虽然对敌将不太管用，但依然可以降低其攻击欲望，比较实用的例子就是敌将处于战极魄力状态时。

织田信长2P服装

特别恩赏

在游戏的每一关里，只要满足特定的条件，就能获得特别恩赏。这些特定条件有时会作为任务直接提示给玩家，但大部分都是隐藏的。如果顺利达成条件的话，屏幕上会出现"特别恩赏获得"的巨大字样，这样过关后就能取得额外的奖励。而本作的特别恩赏还关系到各角色的专用道具入手方法。

每位角色均有一件专用道具，所谓专用道具是指只有指定角色装备后才能发挥作用的道具。而全角色的专用道具的入手方法是一样的，那就是：在故事模式的第4关获得特别恩赏。注意一定要是故事模式，难度不限。出现特别恩赏获得的字样后，玩家还要自己去寻找。不过专用道具所在的宝箱是特别的金黄色，而且本作的地图并不大，所以要找到也不是一件很难的事情。要想取得某角色的专用道具，只需打到该角色故事模式的第4关，然后从右表中查到条件就可以了。

关卡名	特别恩赏条件
姊川蹂躏战	4个砦全部占领
稻叶山城の战い	击破所有的防卫队长
上田城出击战	击败除德川家康外的所有敌将和兵长
上田城电击战	击败除真田幸村外的所有敌将和兵长
小田原急袭战	在小田原城门关门前进入
小田原潜入战	在北条氏政逃亡后的3分钟内追上他
ザビー教追放战	击败所有的メカザビー
长谷堂城突破战	3分钟内到达伊达本阵
前田家家中战	击败除阿松外的所有敌将和兵长
严岛の战い	在毛利元就逃跑前快速将其击败
桶狭间影武者战	在今川军援军到来前击败真正的今川义元
川中岛会战	我方武将至少存活1人以上
川中岛渡河战	上杉谦信出现前全灭上杉军的防卫队长
最北端一揆勃发	杀光所有的いつき亲卫队
贱岳湖畔战	在前田利家和阿松会合前击败其中一人
濑户内海战	击败除丰臣秀吉外的所有敌将和兵长
热血！上田城	从城顶奇袭真田幸村
本愿寺黄金传说	击败本愿寺显如前获得5000两以上的钱
春日山忍法帖	消灭春日的本体和所有分身
最南端灼热战	消灭所有的敌将和兵长
四国重骑战	击破所有的重骑
高松城上陆战	完成护送100人上船的任务
长筱骑马特攻战	在3名铁炮补充队回本阵前将其干掉
长筱铳击战	完成击破20个骑马队长的任务

关卡名	特别恩赏条件
农村防卫战	民家至少幸存1个以上
长谷堂城猛追战	击败除前田庆次外的所有敌将和兵长
本能寺乱入战	遭遇信长和光秀后在2分钟内全部击败
三方原の攻防	在本多忠胜起动前击败德川家康
严岛夺还战	在全部的重骑启动前将其击破
稻叶山策略战	夺取左上角的炮台八云
大坂冬の阵	击败除丰臣秀吉外的所有敌将和兵长
京都けんか祭	击破200个跳舞的人
ザビー城脱出计画	击败除扎比外的所有敌将和兵长
贱岳の战い	不夺取任何砦，击败利家、庆次、阿松
本能寺暗杀行	击败所有的精锐部队长
本能寺の变	夺取全部的据点
三方原逆袭战	夺取兵粮库
山崎布阵战	抢在明智光秀前到达天王山顶
安土顶城战	3分钟内通过斗技场
大坂夏之阵	3分钟内击破本多忠胜
川中岛の合战 地	鹤翼阵发动后1分内击败真田幸村
川中岛の合战 天	车悬阵发动后1分内击败春日
严流岛の决斗	击败宫本武藏
宿命！川中岛の合战	遭遇信玄和谦信后在2分钟内全部击败
摺上原双龙阵	击败除伊达政宗外的所有敌将和兵长
关原の战い	德川军本队退却
苍红一骑讨ち	1分钟内过关
本能寺最终决战	击败除织田信长外的所有敌将和兵长

难点解析

热血！上田城： 在见到猿飞佐助前的道路右侧，有一块可以打碎的石头，里面便是通往城顶的隐藏通道。

长筱骑马特攻战： 铁炮补充队的移动速度相当快，一定要骑马才能赶上。

长谷堂城猛追战： 第1次打倒庆次后继续前进，前方不远处有个高台可以跳上去，上面是隐藏通道。

严岛夺还战： 韦驮天护是必备道具，此外攻击力要高，可装备カラクリ坏しの洞。

京都けんか祭： 要注意召集士兵的号角兵，只要他在玩家的视野范围内就会不断召兵。

严流岛の决斗： 天下统一模式限定。在自由合战模式中无法取得特别恩赏。

白金切符 商店里那件卖5万两的白金切符可真是诱人无比，而咬牙买下的玩家必定会将肠子都悔青了，因为该物的作用是会出现一位大姐姐不停称赞你，比如"你真是太帅了"、"你有喜欢的人吗"、"明天白天一起去玩吧"、"表现再好一点的话我就会给你奖励哦"、"你真强，我就喜欢强人！"

天下布武 角色篇 降临！

从效率来说，反复打苍红一骑讨ち（伊达政宗故事模式最后一关）来练级是最快的。本关的敌人只有一个真田幸村，如果能在1分钟内将其击破，就能获得8000石经验值，同时还能拿到1个豪华武具和1个豪华玉手箱。装备上荣光の杯，常暗の眼镜后更是经验值多多。低难度打厌了还可以挑战高难度。

赚钱大法

要想赚大钱，就得活用FEVER状态下那5倍金钱的效果，并装备使金钱大量出现的道具。从效果来看此类装备道具首推あぶく钱の财布，此物在商店中就可以买到，其效果是关卡中出现的金钱变为5倍，但每受一次攻击就会金钱减半。

游戏中最好的赚钱方法，莫过于让浓姬去打贱岳の战い。难度选择普通即可，浓姬要装备あぶく钱の财布，其他装备以提高连击数为优先。本作增加连击数的装备效果可以叠加，加上浓姬本来连击数就高，这样就可以很轻松地达到惊人的连击数。进入战场后，只要直扑中央的砦，然后发动固有技"秋津の渡り"，等前田利家、前田庆次、阿松三人集中在一起后狂开枪，很快就能取得FEVER评价并将三人无伤收拾，同时拿到22750两。

上面介绍的方法是游戏中最快的赚钱方法，当然反复打也就觉得没意思了。这个再推荐另外一个方法，那就是让真田幸村装备大喷火和あぶく钱の财布。あぶく钱の财布的缺点在于受伤后金钱减半，这点即使玩家能力再高也不能确保。不过在战极魄力状态下如果受到攻击的话则金钱不会减半，利用这一点便可以让真田幸村装备大喷火后出战了。其他装备的话则以提高连

击数的为主，在找个敌人比较多的关就可以了。（推荐最北端一揆勃发）

使用条件：初期即可使用

和其他角色比起来没什么进步，总的来说实力反而有所下降，主要原因便在于前作中无敌的六爪流遭到了削弱。六爪流发动后不但不能防御和回避，而且防御力下降。婆娑罗技后依然会进入六爪流状态，如果婆娑罗技完全命中的话可以顺势以六爪流追击。不过婆娑罗技转向不便，发动时要掌握好时机和方向。固有技方面推荐CRAZY STORM和MAGNUM STEP，前者是有效的封位范围技，后者则依然保持了前作中的强势，这两招在升级之后会更加实用。

使用条件：初期即可使用

拥有全人物中数量最多的隐藏技，不愧是主人公式的人物。长长的超刀使展起来极有快感，光是普通攻击就已经很强势了。初期的两招固有技恋つづり、押しの一手便已经相当好用，前者能将敌人打成不能受身的浮空状态，后者兼移动和攻击于一身，按住键不放后还可腾空追击。恋のかけひき可以接在任何招式后面使用，包括婆娑罗技、挑衅甚至死亡(1关1次)！使用后只要出现樱花图案还可按键追击，在破绽奇大的一目惚れ后使用，更可化腐朽为神奇。

使用条件：初期即可使用

和前作不同，这代的幸村走的是速度型路线，出招速度快、连击数高。幸村的专用道具可谓全角色之冠——红皿前始终处于战极魄力状态且附加炎属性。虽然此状态下防御力超低，但是绝对占有优势。固有技方面推荐火焰车，由于指令输入时间变宽，导致火焰车可轻松维持下去。在战极魄力状态下只要狂放火焰车，并辅以婆娑罗技，就算荡平百场大武斗会也不在话下。烈火、大车轮、朱雀翔虽然比不上火焰车，但也都是值得一试的招式。

使用条件：初期即可使用

攻击力超高，会心一击率也超高，婆娑罗技很强。最后的固有技死ニ至ル病发动后受到攻击不会产生硬直，可以反弹飞行道具。虽然此技拥有体力不断减少、防御力和移动速度下降的副作用，其实效果并不明显，所以非常强大。其他固有技中，远雷遥和前作一样，可以与通常技组合出多姿多彩的变化，还可以击退某些飞行道具。疾走スル狂喜是集移动和攻击于一身的招式，按住键不放同样可以腾空进行追击，可惜信长的空中追击较弱。

使用条件：初期即可使用

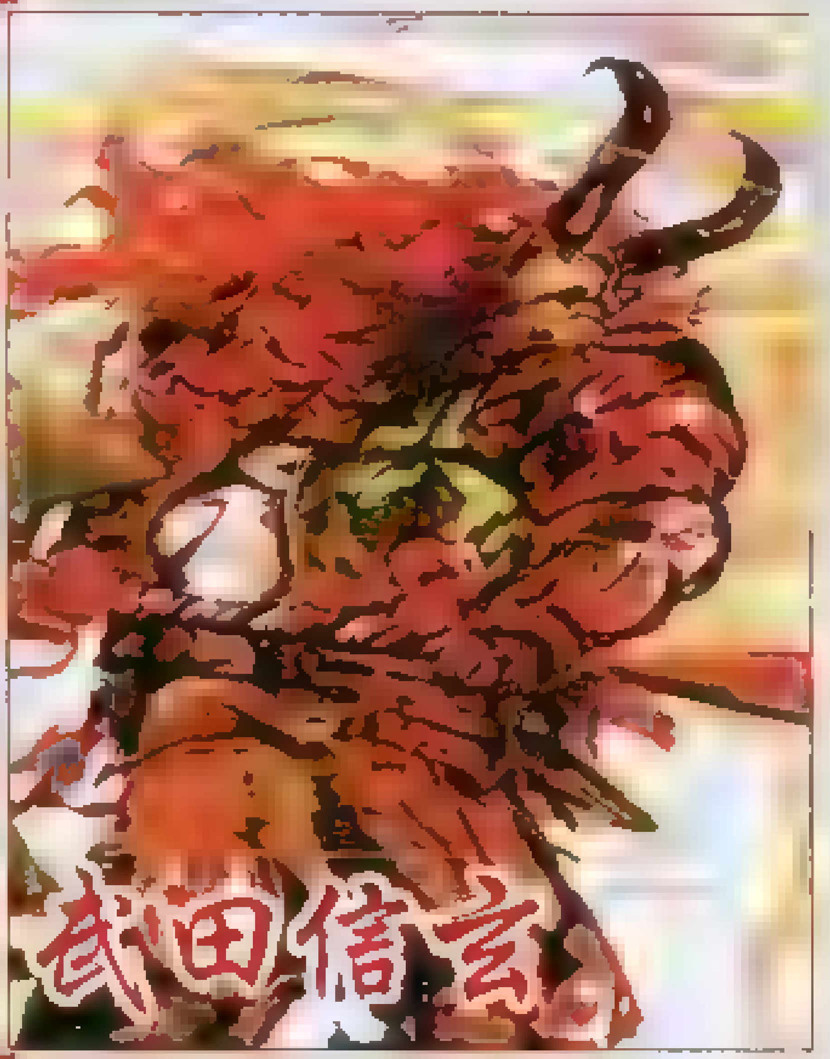
前作的最强角色之一，本作可谓强上加强。这次她的招式与猿飞佐助完全不同，婆娑罗技还犹有胜之。密仪 阳炎是极强的反击技，虽然指令输入时间是在受到攻击的瞬间，但由于本作的判定非常宽松，所以只须连按△键便可以安心反击。光用密仪 阳炎这一招，便足以制霸大武斗会。除此之外，密仪 月轮是不错的范围攻击技，出招时还可以移动；密仪 群萤则具有跟踪性质，可以利用视角BUG蓄力后从容放出。春日在二段跳后可以滑翔的设定也依然存在。

使用条件：春日的故事模式通关

通常技的威力和会心一击率非常高。昔日的最强技 一神速依然生猛无比，边移动边进攻的特性冠绝群雄，掌握绕敌将旋转的转圈技巧后简直无敌。新技神燕是距离无限的冲击波，威力虽低，不过极为实用。旧技神斩在满级后可以连出3次，也是一个好用无比的技巧。上杉谦信的属性是本作少有的冰属性，固有技与冰属性配合之后，实用性还要更上一层楼。不过由于体力和防御力偏低，所以在高难度下依然不可掉以轻心。

上杉の盐

装备道具中有一个名叫"上杉の盐"，其效果为敌人体力两倍。这个道具名来自于一段历史典故，今川家和北条家为对付武田信玄，打算联合上杉谦信停止对武田家供应食盐。当时食盐由海水制成，而武田家所在的甲斐不靠海，此招可谓狠毒。但谦信认为此举会害苦百姓，于是继续对甲斐供盐



使用条件 猿飞佐助的故事模式通关

在所有人的婆娑罗技均得到强化的本作里，没啥变化的红牛大叔自然就显得弱了。徐かざること林の如く可以将体力变为婆娑罗槽，等级提升后消费的体力并不多，可惜需要手动输入指令的婆娑罗技显得效率不够高。在风林火山四大技中，可蓄可不蓄的疾きこと风の如く比较实用。新增的动くこと雷のうが如く、知り难きこと阴の如く均只能算是比较普通的技巧，不过比起速度奇慢的那几个旧招来说还是实用一些。

使用条件 真田幸村的故事模式通关

猿飞佐助贵为前作最强角色，靠的就是婆娑罗技。本作他的婆娑罗技虽然没有变化，而且追加了暗属性，但是威力和持续时间均有所下降。本作中他的招式与春日大不相同，幸好还保留了类似于密仪 阳炎的技巧——空蝉の术，因此用同样的方法也能轻松搞定大武斗会。其他固有技中分身の术较为实用，只是一挨打分身就会消失。新技影追の术在满级后可以连用3次，也是可以一试的技巧。猿飞佐助在二段跳后也可以滑翔。

使用条件 织田信长的故事模式通关

由于本作的暗属性不再会损失自己的体力，所以暗属性的明智光秀一举翻身。但前作中超强的固有技守护的铠骨被削弱了，经受一次攻击便会消失。由于电脑的AI问题，明智光秀的怨根的斩击在对敌将时特别有用，配合通常技经常能将敌将活活屈死。另外两个固有技咒诅的千棘、屈辱的追打也有类似的情况。明智光秀的特色在于可以攻击友军，利用这一点就可以用恍惚的吸收从友军身上恢复体力，这招实在是有够损的。

使用条件 明智光秀的故事模式通关

典型的单挑女王。双枪连击数高，可以打得敌将还不了手，配合会心一击率高的7级武器更是效果明显，只需小心敌将发动战极魄力。固有技中实用的不多，推荐近战防身用的黑蜥蜴和远程攻击用的秋津の渡り。在秋津の渡り发动后，不但可以始终向前方开枪，而且射出的枪弹也是距离无限的。浓姬的隐藏技是蓄力，只要按住□键不放，待蓄满气后放开□键，便可在一段时间内射出距离无限的贯通弹。利用蓄力制霸大武斗会不在话下。

使用条件 伊达政宗的故事模式通关

森兰丸虽然体力奇低，但靠婆娑罗技+流星雨便足以搞定所有敌将。本作的流星雨比前作还要强出数倍，因为敌人被流星雨击中后会变成空中不断翻滚的状态（俗称"熊猫玩球"，汗），此状态下是无法受身的。而森兰丸婆娑罗技的强大就不用多说了。新技中虹驱需要蓄满力才实用，不过利用障眼大法并不难做到。另一个新技紫电的起手式可以攻击身边的敌人，随后射出的箭还可以在墙壁间不断反弹，也是比较不错的招式。

使用条件 竹中半兵卫的故事模式通关

这次的机动战士本多比前作还要强！攻击形态下的火炮连发可以边移动边打，掌握好距离可以将任何敌将轰杀。前作判定极为奇怪的婆娑罗技得到了修正，而且威力相当惊人，看起来也更像神意高达了。新增的援护形态可以召唤出3个浮游炮协同作战，这分明便是《SEED》里的龙骑系统。援护形态和突进形态混用，3个浮游炮会在前方张开一道电磁墙，这又颇似μ高达的力场——靠，我现在玩的这个游戏，真的叫《战国BASARA 2》吗？

使用条件 森兰丸的故事模式通关

唉！从1代到2代，最没长进的大概就是这位大叔了。他的通常技第一击可以直接破防，但如果没打中人的话那收招速度让人落泪。就算命中敌人，后续的通常技全部是纵斩，对群体战很不利。前作中惟一实用的示现流 六进依然存在，不过偏偏又不能升级，所以没有什么进步，依然是仅对右方的敌人有效。惟一的新技示现流断岩威力大得不可思议，但出招速度同样慢得不可思议。要想顺利过关还是指望示现流 六进吧！

使用条件 在天下统一模式中累计获得50点称号点数

初期体力很低，但成长之后很不得了。固有技只有两个，为全人物中最少的一个，但是均极为实用。二天一流 必杀袋叩き是近身的乱舞技，只要在范围之内的敌人都逃不掉；二天一流 奥の手是狂扔石头的技巧，不但速度快、距离远，而且可以连发，完全可以打得敌人近不了身。婆娑罗技是往前挥桨，然后把桨扔出去，虽然仅对正前方有效，但是威力极大。另外他的挑衅攻击力很高，装备了专用道具后更是具有一击必杀的效果。

恶搞故事

前作无剧情可言，本作加入了剧情。不过故事模式的恶搞之多，几乎到了无人幸免的地步。秀吉的老婆宁宁是庆次的初恋情人，阿松因巧妇难为无米之炊而大打出手，明智光秀俨然成了《沉默的羔羊》里的汉尼拔医生，猿飞佐助飞的时候如果举手便是《超人归来》……疯了，疯了！

使用条件 上杉谦信的故事模式通关

虽然是个小女孩，但是拥有猛将级的攻防能力。空手的设定在本作中依然健在，只要装备专用道具或是使用固有技おらさちから，就可以进入空手状态。此状态下不能防御和回避，不过通常技会变为百裂拳，有时比拿锤子还要好用。固有技推荐雪ころがし和大かんぱ，这个组合也算是远近皆宜了。伊月体力槽长，婆娑罗槽短，因此靠婆娑罗技倒也不错。不过伊月若想制霸大武斗会，一定要小心仁王车——它是伊月的克星。

使用条件 毛利元就的故事模式通关

拥有近乎全满的超强能力，婆娑罗技虽然仅对正前方有效，但威力之大令人发指。前作的究极护体神功天使あれ本作依然健在，而且发动时无须消耗婆娑罗槽，不过护体效果降低到仅一次，可谓有得有失。炎あれ依旧是最值得信赖的固有技，虽然射出炮弹的轨迹呈抛物线，但近距离轰中敌人时产生的爆炸效果足以护身。恵みあれ也改为不消耗婆娑罗槽，所以效果也大幅下降，变为从敌人身上打出钱来。

使用条件 前田庆次的故事模式通关

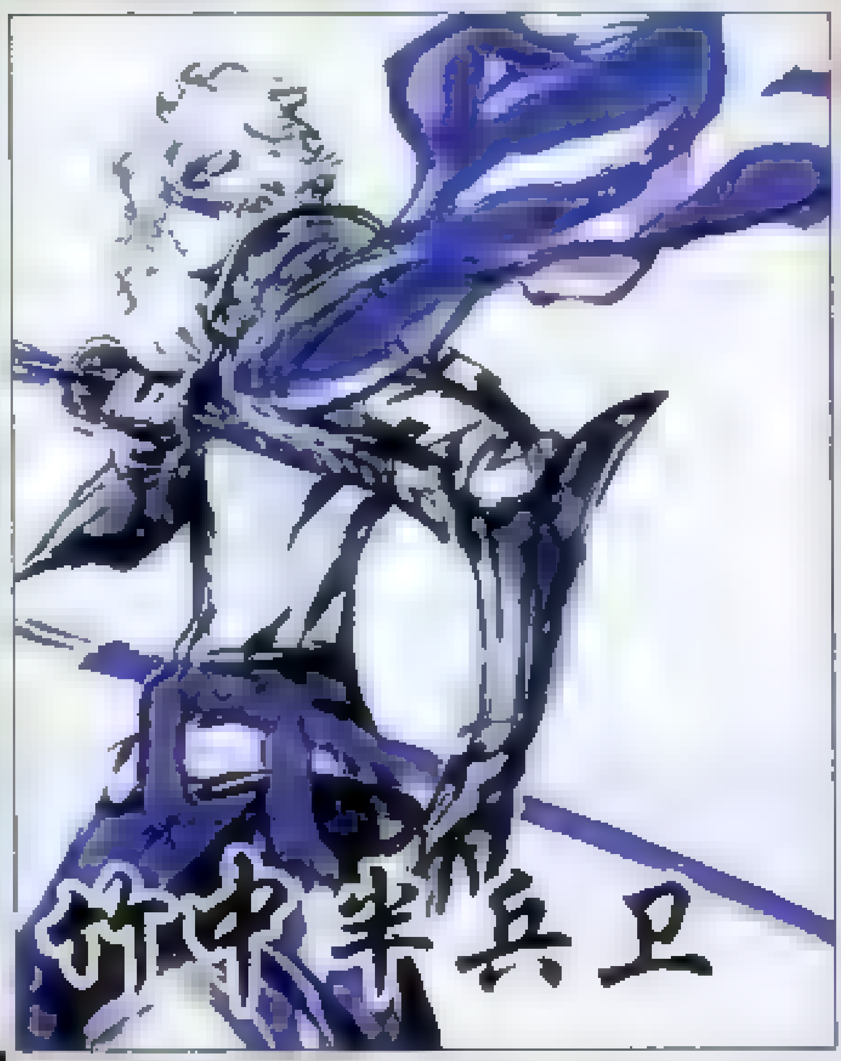
这次的阿松和上杉谦信有了明显区别。其固有技多为召唤动物进行攻击，专用道具更可提升动物的威力。婆娑罗技是召唤“大神”狂突乱撞，威力和范围相当了得。固有技中要数“怒れ、五郎丸！”最为了得，由于此技是召唤无敌的大熊进行攻击，所以只要与敌将拉开距离就尽管多用，对重骑等机关兵器时更是好用得不得了。另外一个固有技则可以考虑一下连打型的古流 彗星突き或移动攻击型的古流天驱け星。

使用条件 阿松的故事模式通关

身为前田家之长，和阿松、前田庆次比起来，前田利家实在太弱了。婆娑罗技和前作一样，同样是向前方喷火，范围和威力都很平常。固有技中推荐兽の连击，此技如能命中对手，可以将其打成受身不能的状态，配上炎属性有不错的威力。炎の跳跃的出招速度和收招速度比较快，且自带炎属性，是比较不错的技巧。他还拥有喷火和放鹰的两招远距离攻击技，不过收招速度过慢，威力不算高，因此不太值得信赖。

使用条件 长曾我部元亲的故事模式通关

这是一个很值得研究的角色，他的陷阱系固有技都非常有趣。弹き手壁可以阻挡对手的进攻，禁じ手 缚的威力相当大。这两招活用的话秒杀敌将不在话下。不过使用陷阱系技巧时非常容易被中断，故专用道具是必不可少的，高难度下如何活用陷阱也是一大难题。幸好毛利元就的婆娑罗技还不错，以乱舞开始，再以全屏攻击结尾。另外他和明智光秀一样，可以攻击友军，不过他似乎从友军身上占不了什么便宜。



使用条件 丰臣秀吉的故事模式通关

命絶えるように是与上杉谦信的神速比较类似的招式，不过移动速度更快，发动中攻击具备击飞效果，可以跳跃，移动距离无限。惟一的遗憾是发动中体力会慢慢减少。不过这并不是竹中半兵卫最强的招式，他的第一招ききやくようにも相当了得，只要按住△键不放，在最后会出现一记范围颇广的横斩。保持起手式对准，敌将就完全近不了身。而竹中半兵卫的婆娑罗技也相当强劲，配合起来制霸大武斗会不成问题。

使用条件 初期即可使用

拥有不少方便积蓄婆娑罗槽的技巧。四缚升至满级后，如果能捕到敌将，至少可以挑衅1次增加婆娑罗槽，可谓相当阴险；五罗硬直时间很长，不过若能命中大量敌人的话，婆娑罗槽会增加不少。他的婆娑罗技范围不太理想，一定要保证第一击命中，之后才能够完全命中。连续技方面可以用十飞进行连携，命中后还能腾空进行追击。值得一提的是他的固有技弩九，简直就是战国时代的浪花快男儿，用来赶路实在是太帅了！

使用条件 初期即可使用

少见的摔投系角色。与Capcom传统相悖的是，秀吉在摔投过程并非全身无敌。灰尘乱涡可以抓住敌人高速旋转，在乱军之中比较实用；三掌莲华是威力不俗的打击技，动作又快又狠；天地葬送是桑吉尔夫的三重螺旋打桩，帅到极点；传冲裂鬼则比较像山崎龙二的断头台，酷就一个字；最后的固有技破邪冲天是强力的连打技，可惜最后一击稍慢。秀吉真的是一个很容易用上瘾的角色，同时也让人对只能装备两个固有技的设定恨到了极点。

恶搞音乐

本作的恶搞之处，真的不是一句两句能够说清的。不光是台词和剧情，就连音乐也相当恶搞。五本六出战时的音乐则是走的是特摄片风格，而与北条氏政对战时的音乐又是典型的演歌。我们甚至可以在某些关卡中听到《聪明的一休》的片头曲，以及《新世纪福音战士》的《使徒袭来》的部分节段。

海贼王×火影忍者×龙珠

路飞vs鸣人？千鸟vs元气弹？悟空会用替身术，卡卡西使用如意棒？没错！在《斗技场 D.O.N》的世界里，一切皆有可能。本作集合了《海贼王》、《火影忍者》、《龙珠》三路人马，三部漫画的经典场景、经典武器、经典必杀技都会在游戏中一一登场。游戏画面令人满意，魄力十足的必杀技更让人眼花缭乱，加上原汁原味的角色配音，本作绝对能让你热血沸腾。无论你想成为忍者、海贼，还是Z战士本作都会让你如愿以偿，赶快拿起手柄准备战斗吧！

攻略 通关 GUIDE THROUGH

热血最强！

文 小白龙

BATTLESTADIUM DRAGONBALL Z・ONE PIECE・NARUTO バトルスタジアム D.O.N

斗技场 D.O.N	Bandai Namco Games	FTG
バトルスタジアム D.O.N	2006年7月20日	日版
[illegible]		[illegible]日元
对应机种为PS2、NGC		全年…

多机种

模式详解

除了这里介绍的单人模式与乱斗模式外，本作还有对战模式、生存模式、训练模式、时间挑战模式以及人物图鉴供大家选择。其中人物图鉴与时间挑战模式要在玩家满足了特定的条件之后才会出现。

单人模式

单人模式一共有六个关卡，最后一关由BOSS把守。除了与对手战斗外，我们还要完成各种附加任务才能在战斗胜利后取得相应数量的硬币。在游戏通关或Game Over后，我们就能使用这些硬币玩老虎机小游戏，从而取得乱斗券、隐藏场地以及隐藏人物。该模式最初只有"简单"、"普通"两个难度，打通"普通"难度后"困难"难度就会出现，同时主菜单也会追加"人物图鉴"这一选项。打通"困难难度"就能开启"非常困难"难度，将该难度打通后会追加"时间挑战模式"。

附加任务

单人模式特有的附加任务其实就是给玩家附加的各种要求，只要我们在战胜对手的同时满足这些要求就能将任务完成，并在过关后取得相应数量的硬币。附加任务分为金、银、铜三个等级，完成金级附加任务可得到45枚硬币，银级为30枚、铜级为15枚。附加任务是随机出现的，其出现的次数与游戏难度相关，在"简单"难度下会出现两次，"普通"与"困难"难度都会出现出现三次，而"非常困难"则会出现五次。

附加任务列表

附加任务不会影响到战斗的胜负，却与隐藏人物息息相关。

金

任务名	说明
60秒以内に勝て	在60秒以内获胜
地面から離れるな	不离开地面
ノーダメージで勝て	无伤获胜
100回以上ジャンプしろ	跳跃100次以上
攻击相杀を发生させろ	至少发生一次攻击相杀
リバースアタックをきめろ	至少发动一次逆转攻击
1度も体力を0にするな	体力不降到0

银

任务名	说明
ジャンプするな	不使用跳跃
ダッシュするな	不使用冲刺
KO勝利しろ	打倒对手
合计60秒以内しゃがめ	总共蹲下60秒
攻击を20回以上ガードしろ	防御敌人的攻击20次以上
体力を初期值から減らすな	体力值不少于初始值
1回体力0になってから勝て	先将体力降到0，再取得战斗的胜利
开始30秒间ダメージをくらうな	战斗开始后30秒内不受到任何伤害

铜

任务名	说明
ガード使うな	不使用防御
超必杀技を使うな	不使用超必杀
50回以上ジャンプしろ	跳跃50次以上
3回以上リングアウトしろ	掉到场外三次以上
1度もリングアウトするな	不掉到场外
必杀技ゲージMAXで勝て	在必杀槽满的状态下获胜

基本操作

按键	功能
○键	超必杀 确定
□键	普通攻击/捡起道具/使用武器
△键	必杀技 切换键位(在选人界面)
×键	跳跃 取消
L1键	切换队伍(在选人界面)
L2键	防御
R1键	投技/切换队伍(在选人界面)/丢弃道具
R2键	防御
Start键	进入菜单
十字键/左摇杆	移动
→→/←←	突进
输入两次×键	二段跳

注：在选人画面按下△可以切换切换按键，这里列举的是游戏最初的设置。

乱斗模式

在该模式下我们不仅可以与其他玩家进行四人对战，更可以发挥自己的想象力，利用在老虎机小游戏中得到的乱斗券为战斗加入各种限制，创造各种有趣的自定义战斗。为战斗加入的限制条件越多越[illegible]乱斗券的类型以及使用方法会在后文说明。

3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2006 NBGI

战斗系统详解

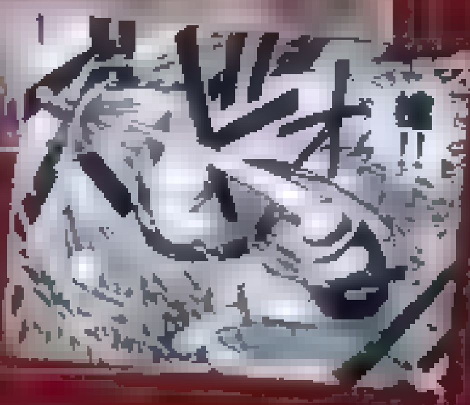
游戏的操作十分简单，既不用输入复杂的指令，也不用疯狂地转动摇杆。玩家只需输入简单的组合按键就能使出最华丽的必杀技。此外，本作的战斗系统颇有特色，在此为大家作详细的说明。

体力

在大部分模式中，人物的体力值都没有上限，只要拾取红色的体力球就能让体力增加。另一方面，当人物受到攻击的时候，不但体力会减少，也会从身上掉落体力球。在二人战中，只要把对手的体力值降至最低就能获胜，三人至四人的战斗则需要将所有对手的体力都降到零才能取得战斗的胜利，而且在战斗结束之前，体力为零的角色还可以继续战斗。若想在多人战斗中取得胜利，就要多使用大范围的必杀技同时攻击所有对手，并且针对体力较高的对手发动攻击。

普通攻击

在站立状态下连续输入三次□键就能使出角色的基本连续技，配合不同的方向键按下□键就能使出各种特殊攻击，其中↑+□为挑空攻击，↓+□可将对手绊倒，→+□为突进攻击，在冲刺中按□键可发动冲刺攻击，冲刺攻击可将对手轰飞，是将对手轰出场外的最佳武器。



▲与漫画一样，被敌人踢飞的特殊攻击"射程"超远。

必杀技

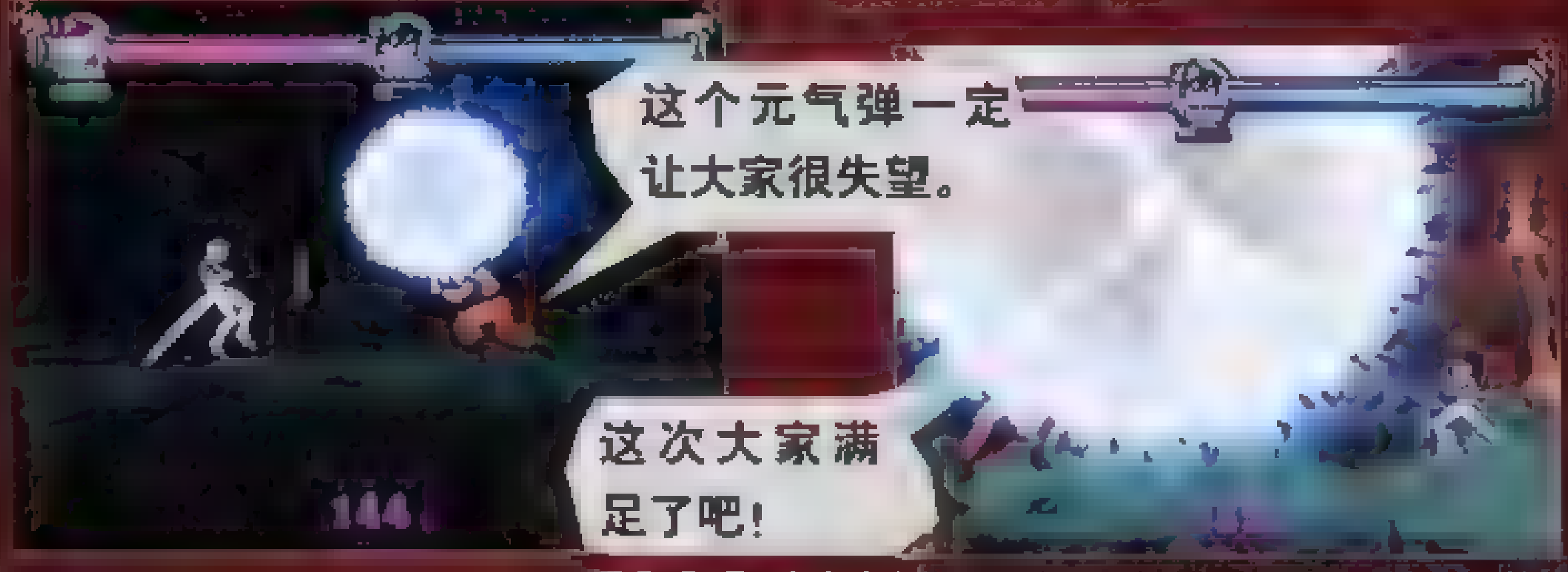
与普通攻击相似，直接输入△键或者配合不同的方向键按下△键就能发动各种必杀技，部分必杀技可以在空中使用，具体的出招方法可在暂停菜单的技能表中查看。使用必杀技会消耗少量的能量，部分必杀技可以进行蓄力，蓄力后必杀技的攻击力、攻击范围为大幅度提升。

◀蓄气前的「豪火球之术」的有效范围十分小，实用性不高

▶蓄力后的「豪火球之术」性能大幅提升，几乎整个屏幕内的敌人都会受到波及

超必杀

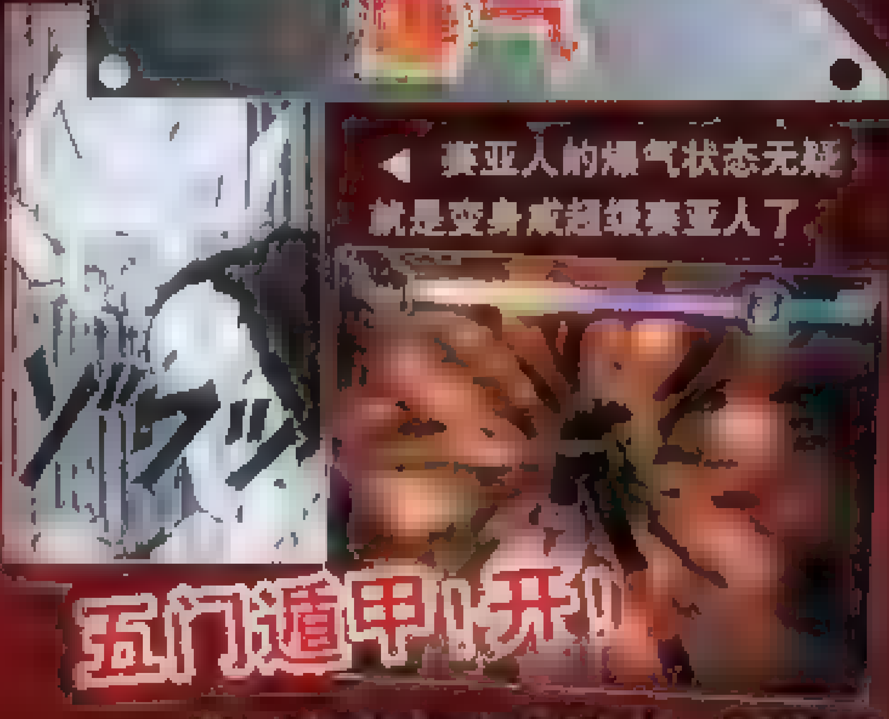
在能量积累到一定程度的时候（必杀槽会变成黄色或者绿色）输入○键就能发动超必杀，所有人物的超必杀都可以按○键进行蓄力，从而让技能的攻击范围、攻击力大幅提升，其中最有代表性的超必杀可数悟空的元气弹了。



这个元气弹一定让大家很失望。

这次大家满足了吧!

爆气



◀赛亚人的爆气状态无疑就是变身成超级赛亚人了

当人物的体力提升到一定程度就会进入爆气(Burst)状态，在该状态下人物的攻击力会有所提升，而且不必进行蓄力就能发动范围最大、攻击力最强的必杀攻击，但在体力下降到一定程度的时候该状态就会解除，同时也有被逆转攻击打中的风险。

逆转攻击

当对手处于爆气状态而玩家的体力为零时，若玩家使用必杀技击中处于爆气状态的对手就能发动逆转攻击，只要逆转攻击命中对手，对手的体力就会大幅下降，还会掉落大量的体力球，只要玩家取得这些体力球就能在一瞬间扭转战况。

出界

只要玩家离开战斗场地一定距离（通常在画面以外的地方）或者掉到大坑、河水里时就会被判定为出界(Ring Out)，人物会受到一定的伤害。场景的界线因地而异，例如在天下第一比武大会的会场中，玩家要掉到观众席才算是出界。

攻击相杀

战斗中若两名角色同时发出普通攻击，而且攻击的判定重合的话就会发生相杀，攻击相杀在游戏中并不常见。

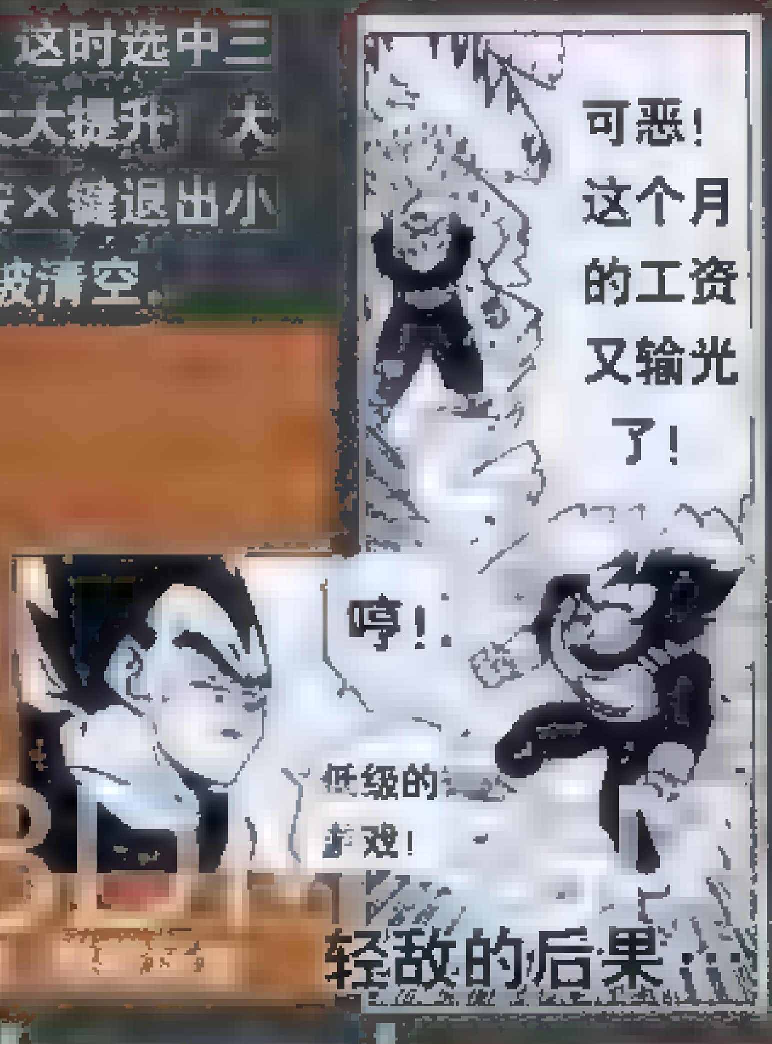
防御

在玩家进行防御的时候，必杀槽会不断地减少，当必杀槽已降到最低时，若玩家按下防御键就会进入防御崩坏状态。在按下防御键的同时输入→或←就能进行回避，与其他格斗游戏一样，使用投技可以破坏对手的防御。

老虎机

在单人模式通关或Game Over后，若此玩家持有硬币，就能玩老虎机的小游戏。在老虎机的界面中按方向键↓就能开始游戏，每次游戏都会花费大家3枚硬币，按○键就能使老虎机停止转动，使三个相同的图标连成一线（横向或斜向均可）就能获得相应的奖励。在选中三个"少年Jump"标志时就能进入Bonus Game，玩家可以免费拉20次杆，得到的奖励也会倍增，若在此时让三个"？"图标连成一线就能得到稀有乱斗券、隐藏场地或隐藏人物。此外，"少年Jump"标志（在Bonus Game中"？"图标）有时会亮起来，同时其他图标会变暗，背景音乐也会发生改变，这时选中三个"少年Jump"标志（"？"图标）的几率会大大提升，大家千万不能错过这个机会。玩家也可以按×键退出小游戏，但在退出游戏之后所有硬币都会被清空。

[illegible]	[illegible]
万能胶囊	[illegible]
忍卷	普通乱斗券5张
恶魔果实	普通乱斗券10张
忍者户额	稀有乱斗券3张
海盗旗	稀有乱斗券5张
[illegible]	稀有乱斗券10张



自动存档 在得到了乱斗券、隐藏人物、隐藏场地之后，玩家要进入主菜单中的オプション选项，选择セーブ才能进行存档。建议大家将オートセーブ选项设置成On，此时系统就会替玩家自动存档。

mbook.cn

角色简介

连隐藏人物在内，在本作中登场的角色一共有20个(在下文列出的登场角色中黑色的为在游戏初期就能使用的人物，红色的是隐藏人物)，来自不同漫画的角色亦拥有不同的特殊能力。

龙珠系

▲短笛的必杀技"魔贯光杀炮"在游戏中十分实用，相比之下他的超必杀就逊色多了。

龙珠系角色拥有舞空术这项特技，在空中输入→→/←←就能在空中进行多次突进，因此龙珠系的人物很少会掉到场外去。龙珠系角色的普通攻击性能一般，但以气功波为主，拥有超远射程的必杀技却十分实用，蓄力之后的威力更加强劲，是该系列角色的主要进攻手段。他们的超必杀同样是以攻击范围、攻击距离见长，其中悟空与弗利萨的超必杀虽然在蓄力之后拥有很广的攻击范围，但出招较慢，推荐大家先用↓+□将对手绊倒再使用超必杀蓄力攻击。

最后的闪光炮

悟空	悟饭
短笛	贝吉塔
弗利萨	特兰克斯
少鲁	魔人布欧

推荐角色
贝吉塔

▶最后的闪光炮经常可以将对手一网打尽

虽然贝吉塔的普通攻击、必杀技都不太实用，但其超必杀"最后的闪光炮"却非常霸道。在蓄满力后，此招的攻击范围、攻击距离、持续时间乃至攻击力都十分惊人。玩家只需与对手保持距离，找一个安全的地方向对手不断并能够轻松击败所有对手。

火影忍者系

火影系的角色在空中贴近墙壁的时候，按下与墙壁位置相反的方向键就能攀附在墙上。火影系人物的普通攻击都十分实用，但除了佐助之外，其他人物的必杀技的性能都一般。小李、鸣人、小樱的超必杀的攻击距离十分有限，因此不易命中对手。我爱罗的超必杀与龙珠系角色的超必杀相似，有很强的压制力。卡卡西与佐助的超必杀十分实用，在蓄满力后有可以贯穿敌人。

鸣人	佐助	小樱
卡卡西	我爱罗	小李

推荐角色
佐助

佐助按△使出的"火遁·豪火球之术"可以说是这款游戏中最强的必杀技。在蓄满力之后此招的范围超广，而且敌人被击中后还会进入浮空状态，此时再次蓄气发动第二次火球攻击，如此反复就能磨掉敌人的大量体力。在爆气状态之下，此招的作用就更加明显了。加上强劲的超必杀"千鸟"，佐助可谓通关刷硬币的最佳人选。

海贼王系

海贼王系的角色没有特殊能力，但每个人物的个性都十分鲜明。路飞攻击范围广，香吉士的攻击频率高、出招速度快，乔巴体型小、不易被击中，索罗拥有较强的攻击力与攻击判定，娜美、骗人布的招式则十分怪异。普通攻击以及特殊攻击是该系列人物的主要攻击手段，超必杀攻击范围小则是他们最大的缺点。在这六个人物当中，香吉士最易上手，在熟悉了游戏的操作之后，索罗也会有让人眼前一亮的表现。

推荐角色
索罗

路飞
索罗
香吉士
乔巴
娜美
骗人布

虽然索罗没有华丽的连续技，但按□键使出的普通攻击却比连续技更加实用，→+□这招特殊攻击不仅范围广，而且可以将眼前的敌人全部砍倒，在将敌人砍倒以后再接上高攻击力的鬼斩(→+△)或者超必杀"三千世界"的蓄力攻击可以一口气扣掉对手大量体力。此外，他的当身技(↓+△)也十分实用。

三千世界

主要场景解说

黄金梅利号

可供移动的空间十分有限，稍不留神就会掉进……

天下第一比武大会会场

木叶村街道

该场地有不少高台，不断地将对手击至场地右边的障碍物上就能将障碍物破坏，此时就把对手击到右边的洞里就能对其造成伤害

西之都

&3DM-SMV

作战技巧 先用普通攻击连续技攻击对手，在连续技的最后接上一个必杀技或者超必杀；先将对手绊倒，在其倒地的时候马上使用必杀技或超必杀进行蓄力，在对手起身的时候马上松开按键发动攻击。

道具列表

本作的战斗道具可谓多姿多彩，不仅有《火影忍者》中各种"时髦"的忍具，也有令人怀念的如意棒，合理利用巨大化、速度提升这些特殊道具对战斗也很有帮助。

武器

名称	效果
骗人布弹叉	远程攻击武器，发射频率高，弹数为9。
苦无	远程攻击武器，弹数为4
引爆符	远程攻击武器，击中对手后会爆炸，向三个方向投出，弹数为3
风魔手里剑	远程攻击武器，只可投出一次，击中对手会造成连续伤害
再不斩大剑	近战武器，在空中可以发动特殊攻击
和道一文字	近战武器，可以进行蓄力
炸弹	拾起后就会自动点燃，一段时间后就会爆炸
如意棒	近战武器，攻击范围非常广
纸扇	近战武器，有破坏防御的效果
替身木桩	可以抵消敌人的一次攻击

特殊道具

速度上升	移动速度上升
速度下降	移动速度下降
无敌	身体变成金色，免疫所有攻击
巨大化	身体变大，被攻击不会有硬直，攻击力增强
微型化	身体变小，移动速度、弹跳力增强，攻击力减弱
铁球	重力变成两倍，跳跃高度减少
翅膀	重力降到二分之一，跳跃高度增加

回复道具

拉面	必杀槽小回复
肉	必杀槽中回复
全回复(ＭＡＸ)	必杀槽大回复

乱斗券一览表

本作最有趣的模式无疑是乱斗模式，而乱斗模式最关键的元素就是乱斗券，乱斗券可以在老虎机小游戏中取得，在乱斗模式中选择使用这些乱斗券就能让战斗加入各种各样有趣的限制。

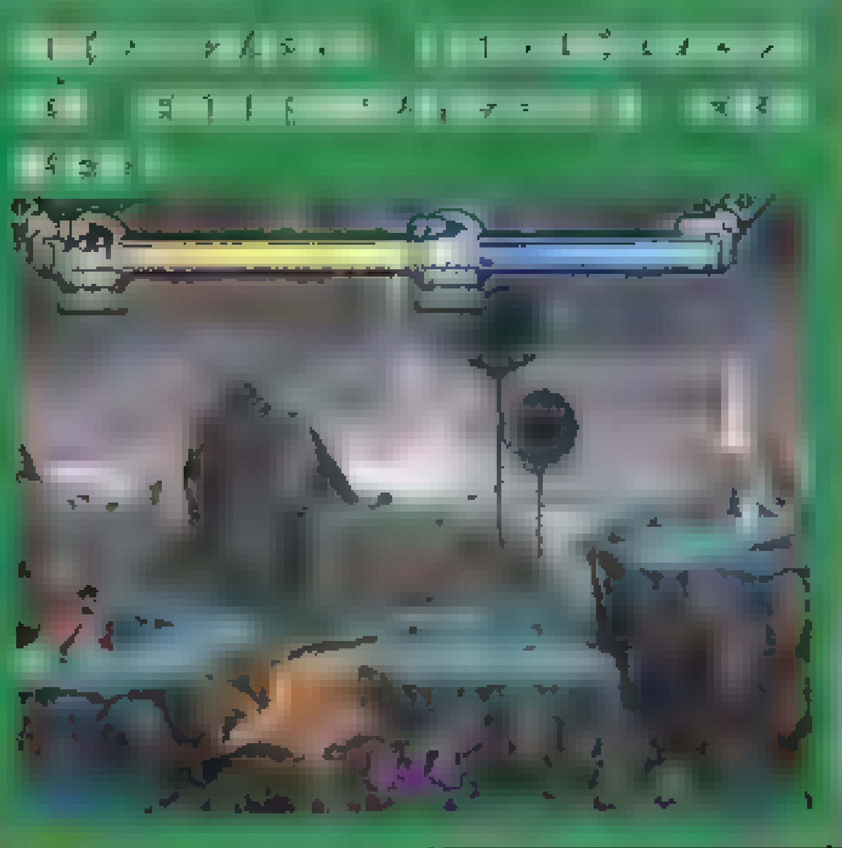
名称	效果
重力倍！	跳跃高度减半
重力半分！	跳跃高度两倍
スピードUP↑	移动速度两倍
スピードDOWN↓	移动速度减半
必杀技击ち放题	随意使用必杀技
ふっ飞ばす！	所有攻击都会带击飞效果
ノーガードバトル	不能防御
シューターバトル	有大量远程攻击道具从天而降
ランダムライフ	战斗开始的时候体力值
超必杀技禁止	不能使用必杀技
超必杀技重ね挂け禁止	同一时间内只能有一个人物发动超必杀
巨大バトル	全体巨大化
ミニバトル	全体微型化
爆弹バトルⅠ	场地中会出现大量炸弹
爆弹バトルⅡ	纯炸弹战斗，在投出炸弹后会人物会再次自动获得炸弹
爆弹バトル・极	炸弹从天而降，而且会自动爆炸
如意棒バトル	全体装备如意棒
パチンコバトル	全体装备弹叉
手里剑バトル	全体装备风魔手里剑
剑豪	全体装备和道一文字
フロムばらまき	战斗开始的时候体力值为零
ざっくりバトル！	全体攻击力上升
左右逆	操作左右逆转
スクロールUP↑	卷轴式场地卷轴速度变成两倍
イベントUP↑	带有机关的场地，机关出现的频率变成两倍

イベントダメージUP↑	出场、场地机关伤害变成两倍
サバイバルⅠ	倒地、出界都会被判失败
サバイバルⅡ	一旦场外就被判失败
６０秒バトル	战斗时间60秒
１２０秒バトル	战斗时间120秒
∞秒バトル	无时间限制战斗

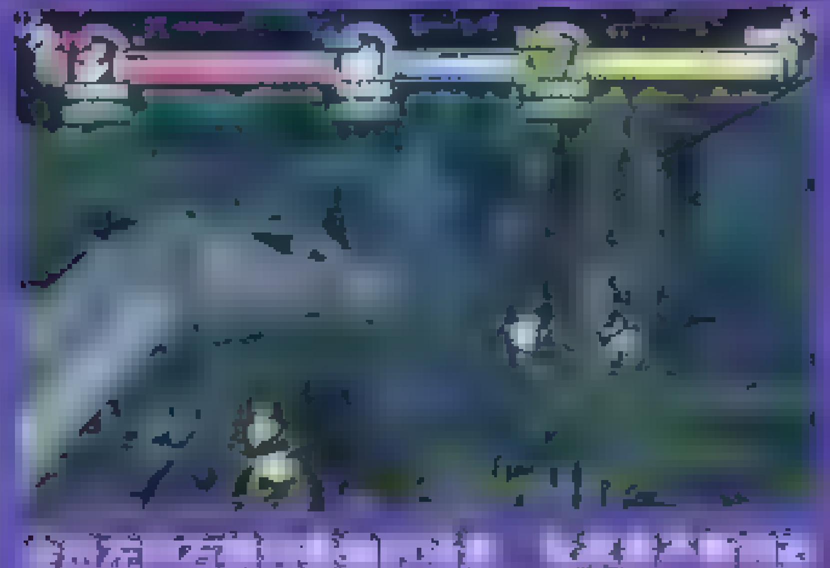
终末之谷

需要特别留意隐藏在水帘中的几个小坑，应尽量避免在水帘中的通道开战。

纳美克星



死亡之森



巨型豆芽

BOSS战心得 单人模式"简单"、"普通"难度关底BOSS沙鲁的超必杀拥有将玩家秒杀的攻击力，只要主动不要被他的超必杀击中即可。"困难"难度以上单人模式关底BOSS巨大布欧可说招招致命，反复使用佐助的[illegible]球之术[illegible]蓄力攻击就能将其击死。

&3DM.SMV
nbook.cn

▲从左到右依次为一至四代的男主人公

梦幻壮大的史诗 世代传承的经典

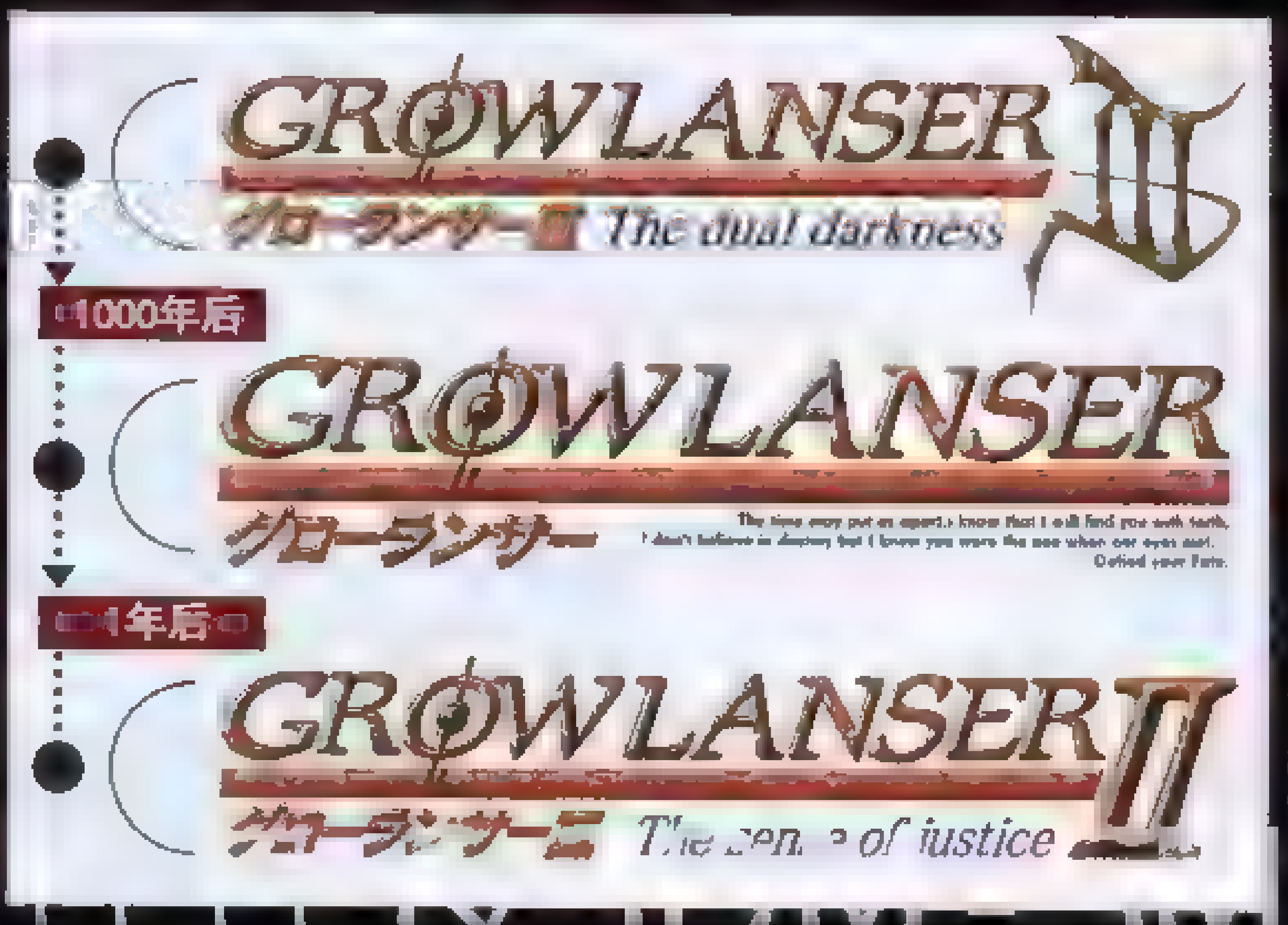
特稿 ARTICLE　文 沙罗&晴天

——"《梦幻骑士》系列"回顾与前瞻

序 提到Atlus公司最初于1999年发售，由日本著名插画家漆原智志担任人设的"《梦幻骑士》系列"，广大玩家一定不会觉得陌生吧。想必很多身为《梦幻模拟战》的FANS，在为"《梦幻模拟战》系列"新作无望而感到遗憾之际，却因这个"画风酷似、人设相同"的游戏而觉得眼前一亮。性格刻画成功的人物、如史诗般壮大的游戏背景、简单却又极具特色的游戏系统在前四作中带给了玩家一次又一次的惊喜，而就在本系列第五作即将正式发售之际，我们特地为大家准备了这篇凝聚了前四代精华以及新作情报于一身的特稿，希望能让更多的玩家了解并喜欢上这个系列，一起在2006年8月3日再次展开如梦幻一般的冒险旅程。

游戏中的历史

除开《梦幻骑士Ⅳ》和即将发售的系列第五作，本系列所描述的故事基本上都是围绕着两个不同的世界而展开。如果按每代故事中所描述的年代来排列的话，《梦幻骑士Ⅲ》中基尔修兰德大陆的历史最为古老，当时由于太阳发生了突如其来的异变，导致了整个大陆上的生物一度面临着灭绝的危机，后来人们利用"时空融合计划"，将原本大陆上的人民通过"时空转换"来到了一个新的大陆开在那里定居下来，而这块大陆就是后来《梦幻骑士》以及《梦幻骑士Ⅱ》的世界。



▲《梦幻骑士Ⅲ》的故事发生在一代和二代的1000年前，通过图片大家就能够很容易明白《梦幻骑士》前三作故事的先后顺序了。

www.plumbook.cn

系列开山之作 特色决定成功

GROWLANSER
クローランサー

梦幻骑士

发售日：1999年7月25日
对应机种：PS

Story

被罗兰迪亚王国宫廷魔法师桑德拉所收养的青年卡麦恩(カーマイン)，在年幼时曾经同时得到了两种截然相反的启示："毁灭世界的黑暗"和"拯救世界的光明"。对这一奇特现象感到恐惧的桑德拉，在养育卡麦恩的同时，也切断了一切他和外界的联系。但是在卡麦恩年满17岁之时，桑德拉却突然决定将他送出家门允许他周游列国，不过其条件是必须让自己制造的魔导生命体缇比(ティピ)与他一路同行。

初次接触外界并对周围的一切感到茫然的卡麦恩，渐渐地开始学会以自己的意识来考虑事情，用自己的力量去学习一切，因此在很短的时间内，无论在武技还是知识方面，他都得到了飞跃性的成长。最后，卡麦恩的战绩得到了周围人的认可，并成为了罗兰迪亚王国的骑士。身负重任的他，很快便被卷入了三个国家间的争斗之中，同时也得知一场前所未有的灾难即将降临这片大地。

在很久以前，原本已被梦幻骑士(グローランサー)所封印的格威尔(ゲヴェル)因为人们对水晶的过度开采而再度苏醒，就连人类社会的各个重要组成环节的职位，也均已被他的部下所取代。以假冒的巴修坦国国王利夏尔为首，就连原格罗西安的国王——现巴修坦国王国的宫廷魔法师温吞尔(ヴェンシェル)也成为了格威尔忠实的仆人。

但是，笼罩着时间的黑暗逐渐地被卡麦恩一行人所驱散，并在和格威尔的部下不断战斗的过程中，卡麦恩也逐渐了解到了关于自己身世的秘密。打败了自己的创造之主格威尔之后，卡麦恩的力量渐渐地衰弱下去，但他成功利用自己潜在的"时空干涉能力"创造出了力量之石，并打败了摇身一变成为独裁者的温吞尔。拯救了世界的同时又避免了时空发生分离的卡麦恩，被世人授予了"光之救世主——梦幻骑士"的称号，最后更在力量之石的帮助下，获得了凡人的肉体，过上了普通人的生活，继续守卫着世界的和平。

朱莉安

声优：手冢ちはる

诞生于世代皆为皇家骑士的名门，平日均以男装示人，从小便接受严格的教育。害怕有朝一日她女子的身分被揭穿的父亲，与她断绝了父女关系。在她失意之时一度想要舍弃剑术，但随即与主人公一行相识，并明白了为人挥剑的意义所在。

System

以向来唯美、亮丽的画风而著称的漆原智志的人设绝对是吸引众多玩家的杀手锏，由于该系列无论是风格还是人设，均与著名的"《梦幻模拟战》系列"有着太多的相似之处。

妖精系统

妖精会随时随地陪伴在主人公身边，并在战斗中为主人公"加油打气"，在整个游戏中起到调节气氛作用的重要角色。除了能够帮助主人公完成一些普通人无法完成的工作外，与她对话时偶尔还会出现一些影响到故事发展的选择分支，所以玩家千万不可忽视妖精存在的重要性哟。

战斗系统

游戏遭遇敌人后和"《妖精战士》系列"等作品一样，随即展开SLG式战斗。但与一般SLG式战斗不同的是，游戏的战斗属于半即时制，敌我双方都是同时展开行动，玩家可以在战斗中根据战况随时更改每个成员的行动方案。而敌我双方人员的移动速度、攻击伤害、魔法咏唱速度等等，则依靠角色的能力数据和特殊技能来决定。这样的战斗虽然稍微比一般回合制的战斗多花一点点时间，但却更富有真实感和战略性。毫不夸张地说，"《梦幻骑士》系列"是战斗系统最有趣、最真实的RPG游戏之一。

凯伦

声优：浅野るり

自己经营着一间小医院，待人温柔亲切，对待病人也颇具献身精神。虽然她是主人公的战友泽诺斯的义妹，但两人的感情犹如亲兄妹一般。不过除了兄长以外，不会轻易对别人表露自己的意愿。

休假系统

随着剧情的发展，每次完成了王国给予的任务后，就能够获得短暂的休假时间。在这段时间内，大家可与自己喜爱的同伴一起展开各不相同的特殊情节，甚至还会根据其对主人公的好感度影响到游戏的最终结局。由于游戏中可选择的同伴并不只限于女性，大量美少年们的加盟也让本作受到了不少女性玩家的青睐。

多重故事系统

本作与一般的RPG一样，在不同的地点收集情报，完成特定的事件即可展开剧情，但游戏却并非只是"三点一线"式地进行到最后，根据玩家对中途出现选项的选择不同还会产生诸多的变化，反复游戏不再是简单的重复，反而能体验到更多的乐趣。最值得一提的是游戏为玩家们准备了众多的男女角色，大家可以以自己最喜爱的男(女)角色为目标，无论是平时的对话还是战斗中，用尽一切办法和他(她)搞好关系，这都能成为影响游戏结局的重要因素。你和他(她)是恋人还是挚友，全靠自己来决定。

&3DM-SM
www.plumbook

转换平台的续作 强调策略的战斗

GROWLANSER II
グローランサーII
The sense of justice

梦幻骑士 II

发售日：2001年7月26日
对应机种：PS2

一直憧憬着成为了历史上第一个女性皇家骑士的朱莉安，并以此为契机加入了王国的军队。为了鼓励一直卧病在床的弟弟，和他定下了自己一定要成为皇家骑士的约定。表面上性格倔强好胜，但内心还是十分的温柔体贴。

System

2001年正值PS2发售后不久，游戏公司也不失时机地将游戏的续篇从PS转移到了PS2平台。与初代相比，本作虽然在画面上除了更加细腻之外并没有什么太大的变化，但依旧保持了游戏最大的两个特色——半即时战斗和多重故事系统。虽然战斗系统与前作几乎相同，但其中的诸多细节还是得到了强化，再加上远程攻击的弓箭系武器的加入，战斗时的排兵布阵变得更加富有乐趣，并成为游戏中以少胜多，以弱胜强的关键所在，并对后续作品的战斗系统起到了深远的影响。此外，本作的人设也是整个系列中最具特色的，尽管时至今日，漆原智志的笔下人物已有重复单调之嫌，但本作的人设还是能给人眼前一亮的感觉，这一点对于玩过了本作的玩家来说，感觉可能才会变得更加强烈。

点对点移动系统

本作不再像传统RPG那样在各个地区四处移动，而是在需要移动时，游戏会直接提供出整个大陆的地图并标明各个能够前往的地点。只要前往特定地点，就能够继续发展剧情并进行战斗。这一系统的导入在当时虽然与传统RPG的概念有些违背，但这个新奇的系统却令游戏时间大大得到了缩短，很好地控制了游戏的节奏，大胆地尝试也受到了玩家的支持。另外，本作也首次出现了多重分支结局，故事的结尾并不单是主角与恋爱或亲友的变化，还包括了整个故事的变化，从而使得玩家们反复挑战游戏不同的结局更具动力。

指环系统

本作首创的“指环武器系统”也是十分值得称道的，“武器不是事先准备好而是靠自己制作的”就是以上述的理念而构成的。在战斗或剧情中，玩家能够获得许多强化武器用的精灵石，通过武器和各种精灵石的组合，各种不同效果、威力强大的武器就会一一诞生。可以说，该系统将每个角色的武器和其性格特征巧妙地联系了起来，在除情节以外的细节上增加了对角色的刻画，因此玩家可以明确地通过武器的性能来配置不同的精灵石，从而达到最佳的战术效果；能够具有如此魅力的RPG游戏，在当时的整个游戏界中也十分罕见。

Story

本作的故事发生在初代的1年之后。以“皇家骑士”为目标，在巴恩修坦恩王国的士官学校学习的青年威因(ウェイン)在考试中获得了众人高度的评价，成为了骑士团的一员。他和一同毕业并成为国家大臣的亲友马克斯米利安(マクシミリアン)一起接受了调查出没于国境附近的神秘武装集团的任务。

武装集团实际上是由名叫沃尔夫刚(ウォルフガング)率领的，来自“佣兵王国”的特殊工作部队。由于一直为金钱而战的佣兵们，在战争结束之后成为了不需要的存在，因此遭到了不平等待遇的佣兵们便集结在一起，建立了一个只属于佣兵的国家。而他们的阴谋则是让巴恩修坦恩与罗兰迪亚两王国之间的关系再度恶化，并最终令大陆再一次陷入了混乱。不过，在光之救世主——卡麦恩以及青年威因的活跃之下，大陆三国再度合作，并协力粉碎了佣兵王国企图令大陆陷入战乱的阴谋。

然而就在这时，大陆的原居生物盖维的首领盖维斯也不知为何突然从长眠中觉醒了。为了令自己的肉体完全复活，他占据着神秘少女爱莉艾塔(アリエータ)的身体在大陆四处活动，并不时与威因等人作对，但是此时的威因并不知道最大的危机却来自于自己的好友马克斯米利安……

www.plumbook.cn

内涵丰富的巅峰之作

GROWLANSER III
グローランサーIII
The dual darkness

梦幻骑士III

发售日：2001年12月6日
对应机种：PS2

Story

太阳突然间发生了异变，一场空前绝后的异常气候席卷了大陆。有的地方已连续数年暴雨不止，而有的地方则犹如沙漠一般常年干旱，得不到雨露的恩惠。终于，在这片大地上曾经过着丰衣足食生活的人类，也因这常年的异常气候而即将步上灭亡的道路。

这场异变是由于过去的暗之精灵使君主西昂（シオン）为实现自己的野心而造成的，为了施行"不老不死的秘术"，西昂不光引起了太阳的异变，还不择手段为收集五万人的灵魂，引发了搅乱人界的长久战争。

与西昂同样身为暗之精灵使君主的斯列因（スレイン）察觉到了西昂的野心，并挺身而出向西昂发起了挑战，但是他最终被使用了禁术的西昂所打败。在肉身即将完全毁灭之际，斯列因发动了凭依的秘术，把自己的灵魂转移到了一位名叫格雷的青年身上。此后，除了自己的名字以外，斯列因失去了一切记忆。在从悬崖上跌落之时，所幸被联邦议长的女儿阿蕾特（アネット）所救。新生的暗之精灵使就这样以这块大陆为舞台，展开了一场特殊的旅程。

最终，暗之君主斯列因的记忆还是不可避免地在格雷的体内苏醒，同时他也回忆起了自己所担负的使命。而其他原本不愿与人间界产生任何纠葛的精灵使们，也为了拯救这个世界而纷纷向斯列因伸出援手。取回了力量的斯列因最终成功打败了造成世界异变的罪魁祸首西昂。另一方面，在这场空前决战展开的同时，有翼人与人类共同开发用于逃亡的"时空融合计划"开始实行。这一计划的实行也改变了整个大陆的历史，参加了该计划的人类被成功地转移到了另一个世界，为了追寻新的土地而开始了人生之旅……

System

两款正统作品的发售时间相差半年不到，这恐怕令当时许许多多的玩家们都感到惊讶万分。由于2代的销量并不算非常理想，因此大家纷纷猜测，3代是为了填补2代的亏损才急于发售的。

但是真正玩过了本作的玩家就会发觉：无论从游戏内容、隐藏要素、故事构成或着游戏时间等方面都非常充实，完全不像是一款能够在短短半年之间就能完成的RPG作品。事实上本作和2代是在同一时间开始制作的，由于两款作品均采用了相同的游戏引擎，并且3代的故事发生在2代的1000年之前，因此在故事背景上，只要参考初代和2代的大概纲要，剧本和游戏内容就完全可以独立制作了。虽然3代于2001年12月发售，但实际上该作的制作在9月就已经基本完成了。

2代取消的妖精系统在本作中又重新登场，并且制作人员也为妖精的存在设定了专有的故事背景。可以说从本作开始，妖精系统正式成为了"《梦幻骑士》系列"的一个代表性系统。此外，不知大家是否有留意到：到3代为止，《梦幻骑士》的故事构成与《梦幻模拟战》的前3作颇有几分相似之处；3代的故事最早，初代其次，2代最后。如此类似的故事构成、同样的游戏人设，以及类似的游戏画风，说她们不是姊妹游戏，恐怕也没人会信吧。

世界地图移动

本作的移动方式又回到了与初代类似的风格，但本作的移动除了迷宫外，基本是直接在整块大陆上移动，所以遇敌也变成了典型的"踩地雷"。这样的移动系统对于一款RPG来说虽然并无不妥，但对一直富有特色的"《梦幻骑士》系列"来说，总会让人觉得缺了些什么。

合体魔法系统

本作的战斗系统基本上与2代没有什么区别，就连指环武器系统也基本没有变化。不过在具体的战斗方面，本作新加入了合体魔法系统，在战斗时若与其他的同伴共同咏唱魔法，根据不同的组合就能够诞生出新的魔法。一个人的魔法能力是有限的，但是若能与其他同伴共同咏唱魔法并将其力量合并起来的话，那么无论是威力还是范围，都会发生意想不到地变化。本作的战斗对魔法的要求比前一作更高，灵活掌握这一系统的话，在面对各种不同的战斗时才能够游刃有余。

阿蕾特

声优 かないみか

救下了倒在悬崖下的主人公，并建议当时失去了记忆的主人公参加"时空融合计划"，为此和他一同展开了旅程。性格活泼开朗，很受周围人的喜爱，对主人公总有种说不出来的怀念之情。

&3DM-SM
www.plumbook

全新的故事 系统更成熟的作品

GROWLANSER IV
Wayfarer of the time

梦幻骑士IV

发售日：2003年12月18日
对应机种：PS2

Frane

芙蕾妮

声优 牧岛有希

在2000年前的高度文明崩溃时幸存下来的“遗迹之子”之一。由于在睡眠装置被强制解除时受到了刺激，除了自己的名字和记得与主人公之间有种特殊的关系以外，其他的记忆全部丧失了，甚至连自己的过去也成了一个谜。

Story

2000年前，人类曾经一度走到了灭亡的边缘。

当时到底发生了什么，其真相至今也无人知晓。人们记得的只有从世界复兴时就一直流传下来的“魔法”、“制裁人类的天使”等稀少的名词。随着时代的变换，战争又再次不可避免地开始了。

存在于诺伊巴鲁大陆的四个王国，出于各自不同的考虑，纷纷向邻国发动了侵略行动。

从小就在佣兵团中长大的青年，在战场上目击到了张开了六片羽翼的“天使”，那是能将一切归为虚无的天使。从此平时的生活发生了翻天覆地地变化，他背上了“阻止天使的钥匙”的宿命。以与从2000年前幸存下来的“遗迹之子”的命运邂逅为开端，为了自己和全人类的命运而战的“新的光之救世主”的故事拉开了帷幕。

System

在3代制作完成之后不久，制作人员就开始着手4代的准备工作。只不过这一次，制作人员特意为4代的制作准备了2年的时间，并且在这之前，关于最新作的任何情报却丝毫没有向外界透露，这也让许多FANS误以为“梦幻骑士三部曲”便是该系列的终结！不过当游戏顺利推出时，凭借其超高的游戏素质，并没有令一直喜爱这一系列的玩家有所失望。4代的故事背景与前三作完全不同，除了系统、画面和人设等部分以外，可以说是一款全新的作品。不过客观地说，4代在画面、音效等方面与前几作相比基本上没有任何变化，这一点虽然对系列FANS来说无关紧要，但却并不能真正地吸引那些以画面、音效为优先考虑的玩家。另外，纵观全系列作品，4代的难度、系统以及隐藏要素的复杂程度，可以说是系列中最高的，一些本会令FANS感到无比爽快的设定同样会令初玩者叫苦连天。就好比许多动作苦手的玩家初次玩《装甲核心》时那样痛苦一样，在还未更深入了解游戏的乐趣便放弃了它，这或许就是一个令人遗憾的缺点。

使魔系统

使魔系统即是从前几作中的妖精系统进化而来，在游戏进行到一定程度时，能够得到一种叫“使い魔の卵”的物品，之后就能够制作出使魔了，她们在出生后，会认主角为她们的主人，绝对服从主人的命令。本作存在着三种外貌性格均截然不同的使魔，但每次游戏时，主人公都只能选择其中的一种，同时使魔的作用也被大大增强，除了能够像前几作那样成为主人公的商量对象以外，如果将这些使魔按照玩家的想法进行培养的话，她们的能力会渐渐上升，学会一些特殊技能，成为玩家在战斗和冒险中不可或缺的好帮手。更让一些男性玩家高兴的是，在游戏终盘时，主人公甚至有机会和使魔成为一对恋人，这也是前几作中从未出现过的设定。

指环武器与魔石

虽然指环武器系统基本从2代开始起就无大的变化，但技能修炼却变得更加复杂。在武器上安装各种作用的魔石，就能够学会相关的技能，并且技能只能通过循序渐进地方式学习，没有任何的捷径可走，一旦学会了某个技能，之后即使卸下魔石技能依然能够保留，这点借鉴了其他经典游戏的某些设定。

战斗系统

本作的战斗系统和前几作一样，基本分为事件战斗和遭遇战斗。不过，根据玩家在战斗中的表现，战斗结束后系统会自动给出战斗评价：“普通完成”、“完全完成”以及“任务失败”。评价的不同，会直接影响到获得的经验值、金钱以及奖励物品的数量和质量。再加上本作中角色的培养变得复杂化，所以如何培养角色和所持有的能力，则是攻克本作时首先必须解决的问题。

&3DM SMV
www.plumbook.cn

新生的史诗 完全攻略下期登场

梦幻骑士V

发售日：2006年8月3日

对应机种：PS2

Story

为了躲避恐怖生物的袭击，人类在自己的安息之地设下了结界，虽然免除了生命的威胁，但是贪婪的人类却在互相之间发动了战争，逐渐走上了自我灭亡的道路。此时有一群自称为"和平维持军"的人为了阻止在大陆上不断蔓延的战火，利用古代的强力兵器アドモンッシャー去强行阻止战争，此后各个国家也都因惧怕这股神秘的力量，而暂时放弃了武力。当然，他们不属于任何国家，也无人知晓他们来自何方。

二十年后，由和平维持军所创造的和平年代终于再次达到了临界状态，不断强大的各个国家之间也都在秘密部署着如何消灭掉曾经让他们失去扩张领土机会的和平维持军，任何一个小小的火苗都可能爆发新的侵略战争……

System

全即时制的战斗

本作的战斗系统针对3D化的游戏画面做出了较大的调整，即使是系列的老玩家，也一定要把握好每个改变的环节，否则战斗起来也会相当地吃力。由于敌人在地图上都是可见的，所以在进入战斗前请务必考虑好接下来的战术，一旦进入战斗同伴就会按照之前设定好的方案行动，中途也可以根据当时的情况给同伴下达具体的战斗指令，是进攻还是防守都需要玩家尽快地做出判断，这样一气呵成的战斗方式，配合多种技能和魔法的绚丽效果，一定会让场面十分紧张与刺激。

▲虽然魔法的威力十分强大，但是处于魔法咏唱阶段的角色是完全没有防御能力的，战斗中绝对要优先保护她们。

细致有趣的技能树

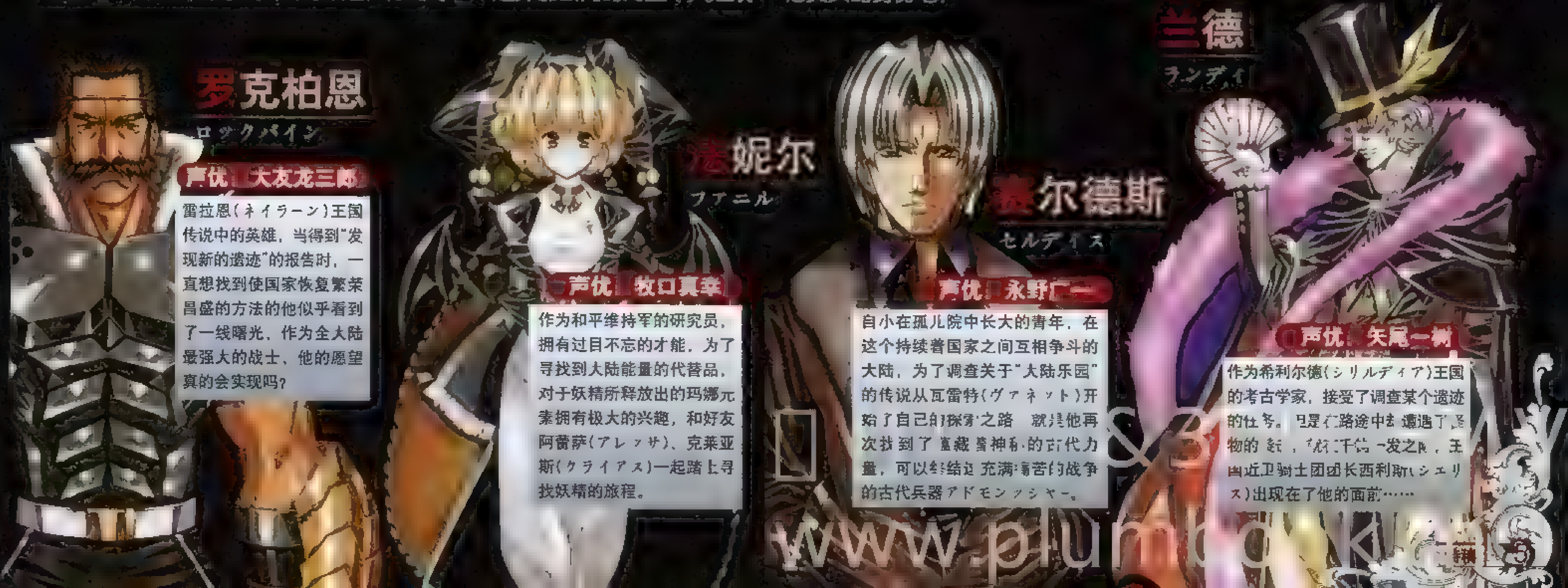
▲尽可能多的将技能连接起来，是决定角色成长最重要的因素，与单独学习相比，这无疑要有效率得多。

本作除了角色的固有技能外，无论是特技还是魔法都需要依靠其他的装备来获得，而一直持续使用某装备就会产生"技能プレート"的效果(类似于领悟到了新的技能)，之后返回技能树界面把刚才领悟的技能设定在角色的身上，再在战斗中累计到足够的技能点，这个技能才会完全被角色所掌握。但是大家千万不要以为这只是一个简单重复的过程，"技能树"中有许多的技能间都存在一定的联系，如果设定的技能正好处于一个连续的分支上，那么在战斗中就可以同时累计多个技能的熟练度哟！

▲本作的特技不再消耗MP，而是有使用次数的限制，合理分配特技的使用时机就显得更为重要。

多角色系统使游戏的故事更加精彩

系列第一次采用了多重角色的设定，来自于各个国家、拥有不同成长背景和目的五位角色都会悉数在游戏中登场，而整个游戏的故事也不再只是由玩家一个人去决定男主人公的命运，你的每一个选择都会同时对五个人造成影响，看来本作的内容会非常的充实。下面就让我们先来结识以下四位和男主人公命运相连的角色，而本作的男主人公就留待大家在游戏中自己去揭开他真实的身份吧！



罗克柏恩
ロックバイン

声优：大友龙三郎

雷拉恩(ネイラーン)王国传说中的英雄，当得到"发现新的遗迹"的报告时，一直想找到使国家恢复繁荣昌盛的方法的他似乎看到了一线曙光，作为全大陆最强大的战士，他的愿望真的会实现吗？

法妮尔
ファニル

声优：牧口真幸

作为和平维持军的研究员，拥有过目不忘的才能，为了寻找到大陆能量的代替品，对于妖精所释放出的玛娜元素拥有极大的兴趣，和好友阿蕾萨(アレッサ)、克莱亚斯(クライアス)一起踏上寻找妖精的旅程。

赛尔德斯
セルディス

声优：永野广一

自小在孤儿院中长大的青年，在这个持续着国家之间互相争斗的大陆，为了调查关于"大陆乐园"的传说从瓦雷特(ヴァネット)开始了自己的探索之路，就是他再次找到了蕴藏着神秘的古代力量，可以终结这充满痛苦的战争的古代兵器アドモンッシャー。

兰德
ランディ

声优：矢尾一树

作为希利尔德(シリルディア)王国的考古学家，接受了调查某个遗迹的任务。但是在路途中却遭遇了怪物的袭击，在这千钧一发之际，王国近卫骑士团团长西利斯(シェリス)出现在了他的面前……

グランファンタズム
ATELIER IRIS GRAND FANTASM

文 晴天

伊莉丝的工作室 伟大的幻想	Gust	RPG
PS2	2006年6月29日	日版
		6800日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

作为一款以收集要素为主的RPG，在上期为大家详细介绍了游戏的系统和主线流程之后，这次就会把所有支线任务的完成方法和全异世界的详细资料完全公开，相信结合这两期的文章会对喜欢这款游戏的玩家有所启发，充分享受经过精心设计的游戏系统所带来的无穷乐趣，让我们朝着"成为第一炼金术士"和"全异世界制霸"的目标前进吧。

研究中心

调合系统资料汇总

全配方书及派生道具列表

注：①所有括号中的材料为调合时第一个材料需要替换为的物品；
②替换后如果材料不齐全将无法调合，但是物品信息会使用？号保留在调合菜单中；
③只有调合出新的道具才会令"调合等级"上升，与调合的数量没有关系。

[illegible]	调合道具	派生道具	获得地点
スープ	グリーンスープ	カロッテマガスト(キャロ芋)	初始获得
イルスの服	ホワイトセパレート	无	初始获得
花束	花束	无	炼金等级LV1时获得
焼き物	ステーキ	焼き鱼(湖鱼 イッカク カツウオ) ほっとサラダ(ベルグラド芋/キャロ芋)	炼金等级LV1时获得
きぐるみ	熊族の衣装	メタモルうさ着(ホワイトセパレート/アイドル衣装)	炼金等级LV1时获得
ステッキ	妖精のステッキ	アクレヒオス(スターブリズマ)	炼金等级LV1时获得
发酵物	シャリオチーズ	育毛[キノコ]汁(アイヒエロア/ヤドクタケ/ファンガスダケ/オニワライタケ)	炼金等级LV2时获得
お酒	ネクタル	ネクタルスーパー(ネクタル)	炼金等级LV2时获得
たけぼうき	ウイッチスタッフ	无	炼金等级LV2时获得
きのこ盔	キノコアーマー	无	炼金等级LV2时获得
魔法カンテラ	魔法のカンテラ	无	炼金等级LV2时获得
魔道书	魔导の书	无	炼金等级LV3时获得
世界树の枝	原初の枝	无	炼金等级LV3时获得
扇风机	松户式自动团扇	松户式豆台风(松户式自动团扇)	炼金等级LV3时获得
キノコ魔石	きのこノノコ	无	炼金等级LV4时获得
アブナイ衣装	アイドル衣装	ラビットジャケノト(薄いレオタード/极薄レオタード)	炼金等级LV4时获得
うに生物	ウニルス生命体	无	炼金等级LV5时获得
恶魔の书	ネクロノミコン	无	炼金等级LV5时获得
传说の盾	ガルゴルの盾	アイアスの盾(ガルゴルの盾)	炼金等级LV5时获得
地球仪	地球仪	无	炼金等级LV6时获得
圣战斧	圣灵のハルバード	无	炼金等级LV6时获得
终末のベル	ギャラルベル	无	炼金等级LV6时获得
最强レイピア	ピースメーカー	无	炼金等级LV7时获得
死の人形	ヘルドール	无	炼金等级LV7时获得
最强机械剑	デウスエクスマキナ	无	炼金等级LV8时获得
天使の翼	天使の翼	无	炼金等级LV8时获得
クリスタル?	ダーククリスタル	无	炼金等级LV8时获得
机械剑	パイルブレイド	无	武器屋ハエル购买
战斧	ヘヴィグレイブ	无	武器屋ハエル购买
レイピア	スラッシュレイピア	ぷに斩り丸(ぷにぷに玉/プニプニグミ)	武器屋ハエル购买
ランス	ランスロット	ランスロケット(ランスロット/ドラッケン)	武器屋ハエル购买
轻盔	メタルホーバーク	シルバクイラス(魔法银の块)	武器屋ハエル购买
布	ニクロ布	ボスポリア棉布(ガッシュの枝) フォルメル织布(アイヒエ)	古书店リオ购买
インゴット	炼金钢	魔法银の块(树冰石/グラセン矿石) アルテナ圣银(エレミア银矿石/ドナー石)	古书店リオ购买
ケーキ	チーズケーキ	うにぷにプリン(プニプニグミ) 战国おかし城(チーズケーキ)	古书店リオ购买
超药	エリキシル剂	辉く圣杯(ネクタルスーパー)	古罗利研究室内的宝箱
ストール	レイヴンケープ	唐草ストール(ハウレン草/妖精の帽子/妖精の服) フォルメルストール(苦ぶどう)	古の森バルテッサ宝箱
鱼ビキニ	贝壳ビキニ	无	古の森バルテッサ探索点数到达7000的奖励

全异世界制霸

注：①所有ボーナス条件一但达成就不会再进行累计；
②对于不战斗或不开地图的条件，必须至少在异世界中切换10个不同的场景；
③ボーナスアイテム只能获得一次。
④异世界中的某些商店要进行到一定的章节才会出现，而并非第一次进入就可购买。

古の森バルテッサ

ボーナス条件一览

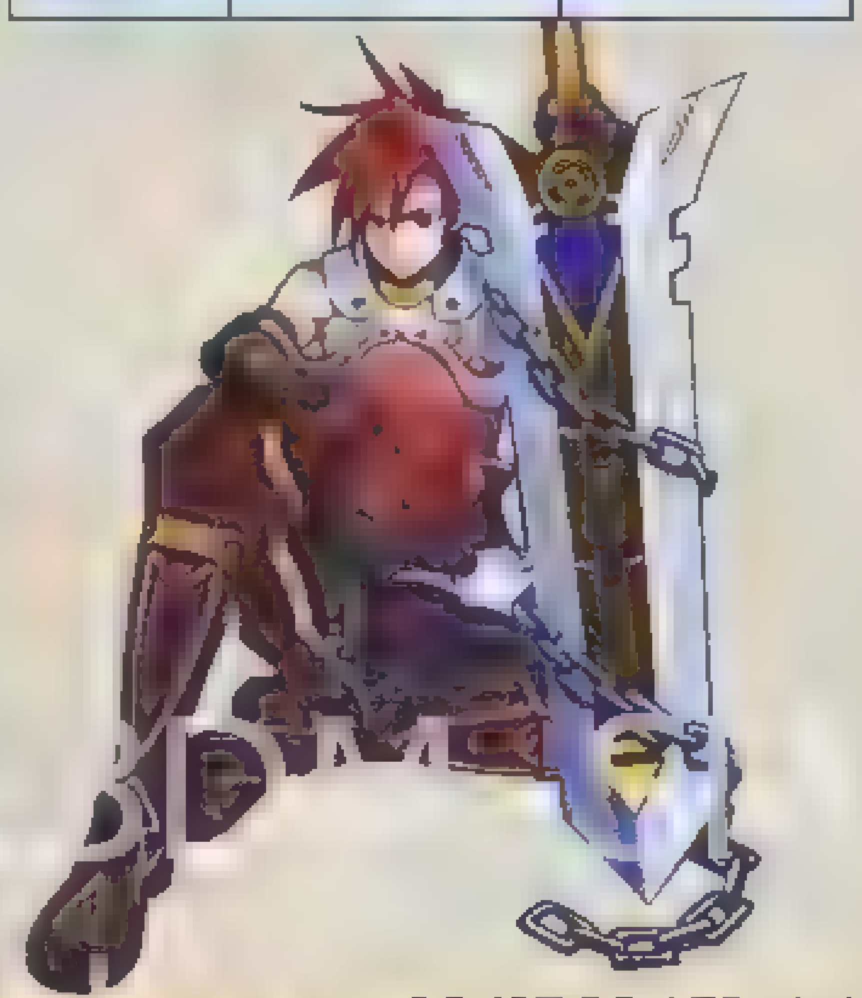
[illegible]	[illegible]
用剑切除20棵草	250
15次战斗胜利	250
获得2个以上的时の欠片	500
成功钓鱼10次	500
收获3次不思议な种的果实	500
通过战斗累计获得超过1500的金钱	750
发动10次Burst模式	750
离开异世界时SG为9	750
敲果树时连续掉下2次敌人	750
整个探索过程中未遇敌	1000

ボーナスアイテム

1000	ハウレン草×10
3000	物理攻击力の实×3
5000	エクセリフュール×5
7000	鱼ビキニレシピ
10000	常若の林檎×3

钓鱼获得物品

湖鱼	イッカク	ながぐつ



©G JST CO,.LTD.2006

[illegible]	调合道具	派生道具	获得地点
大爆弾	テラフラム	レヘレヘルンルン(レヘルン) 爆雷针(换雷针)	古城世界グリモア地下ギーズ族商店购买
炼金杖	炼金术士の杖	かちわりエンブレス(うに)	古城世界グリモア一层宝箱
リング	フレイムルング	アイスリング(レヘルン/レヘレヘルンルン) 冰结晶の指轮(アイスリング) サンダリング(换雷针/爆雷针)	古城世界グリモア三层宝箱
ハイパー人形	菊人形	マークⅡ(レッドパワーパフ)	古城世界グリモア塔中心宝箱
グレイプニルの绢锁	グレイプニルの绢锁	无	古城世界グリモア宝箱
钟	JYOYA	无	古城世界グリモア地下ギーズ族集落的宝箱
魔人の壶	魔人の壶	无	古城世界グリモア探索点数到达7000的奖励
小手	イバラの小手	アルトリアの小手(アルテナ圣银)	ポスポリア合战场中立温泉商店购买
妖精の服	妖精の服	黑妖精の服(妖精の服)	ポスポリア合战场中心地宝箱
不思议なカード	トラウアタロット	フロンの护符(不思议な板　クロニクルの板)	ホスホリア合战场ベアル族地域的宝箱
汉服	堕天使のツナギ	ガクランΩ(フォルメル织布)	ダカスクス水晶谷ベギー族集落商店购买
ドレス	蔷薇の乙女	ナーススタイル(ポスポリア棉花) メイドレス(紫水晶花) ウェディンドレス(ホッフエンの花)	ダカスクス水晶谷ベギー族集落商店购买
圣なる服	ヴィオレータ	セイントガーブ(金)	ダカスクス水晶谷ベギー族集落中的宝箱
帽子	黑い帽子	うさみみ(アルベリヒ)	ダカスクス水晶谷的宝箱
龙ランス	ドラッケン	ドラグニール(ヒースメーカー)	ダカスクス水晶谷的宝箱
星と月の杖	星と月の杖	无	ダカスクス水晶谷北宝箱
魔法の盾	ミスタイカーテン	デバインシールド(グラビ石　ミスタイカーテン)	ダカスクス水晶谷的宝箱
天界へのカギ	天界へのカギ	无	ダカスクス水晶谷探索点数到达7000的奖励
咒いの人形	咒いの草人形	ワシリーサの人形(咒いの草人形)	イシュタル大庭园ワンシル族集落的宝箱
バングル	フレイムバングル	アイスバングル(アイスリング) サンダバングル(サンダリング)	イシュタル大庭园的宝箱
魔女の杖	ギリギィの杖	贤き者の杖(アイヒエ　ガノシュの枝)	イシュタル大庭园的宝箱
冥界の斧	グランドヴァイパー	无	イシュタル大庭园的宝箱
ダイヤモンドダスト	ダイヤモンドダスト	无	イシュタル大庭园的宝箱
イッカクランス	イッカクランス	无	イシュタル大庭园过去时(注)垂钓点的宝箱
お果子の杖	バケットクッキー	无	イシュタル大庭园探索点数到达7000的奖励
どこにでもある土	哲学者の土	无	第一章"回复药の调达"任务获得
回复药	リフュールホット	剧药×(ヤドクタケ)	第一章"回复药の调达"任务获得
壶	エクスポット	无	第一章"回复药の调达"任务获得
炸药	フラム	レヘルン(树冰石) 换雷针(ドナー石)	第一章"回复药の调达"任务获得
冒险者の服	ミストムーリア	ミストプレート(グラセン矿石)	第一章"回复药の调达"任务奖励
强化机械剑	ギアブレイズ	アームギア(奇妙なギアボックス)	第一章"兽人街のまとめ役"任务奖励
多段机械剑	ストラトスソード	インパルサー(奇妙なギアボックス)	第二章"异世界に行きたい"任务奖励
金	金	无	第二章"古城に响く声"任务奖励
机械の杖	ギアシャフト	无	第二章"ゴーストリサーチ"任务奖励
クナイ	クナイ	バラのトゲ(バラの花)	第二章"ネコのエサを探して！"任务奖励
バンビキニ	ブレッドビクニ	无	第三章"お话してもいいですか"任务奖励
锐いクナイ	风切りの刃	无	第三章"姿なき泣き声"任务奖励
ネルの服	レッドパワーパフ	无	第三章"魔物を操る少女の噂"任务奖励
状态药	キュアポット	无	第三章"人间の不满"任务奖励
布装饰品	にくきゅう手袋	ブラックベルト(黑い液体) 逆境はちまき(苦ぶどう)	第三章"争いの理由"任务奖励

注：前往イシュタル大庭园ワンシル族集落左下方的高台，调查“レリーフストーン”并选择“过去に遡る”后就可将时间转换为“过去时”。

古城世界グリモア

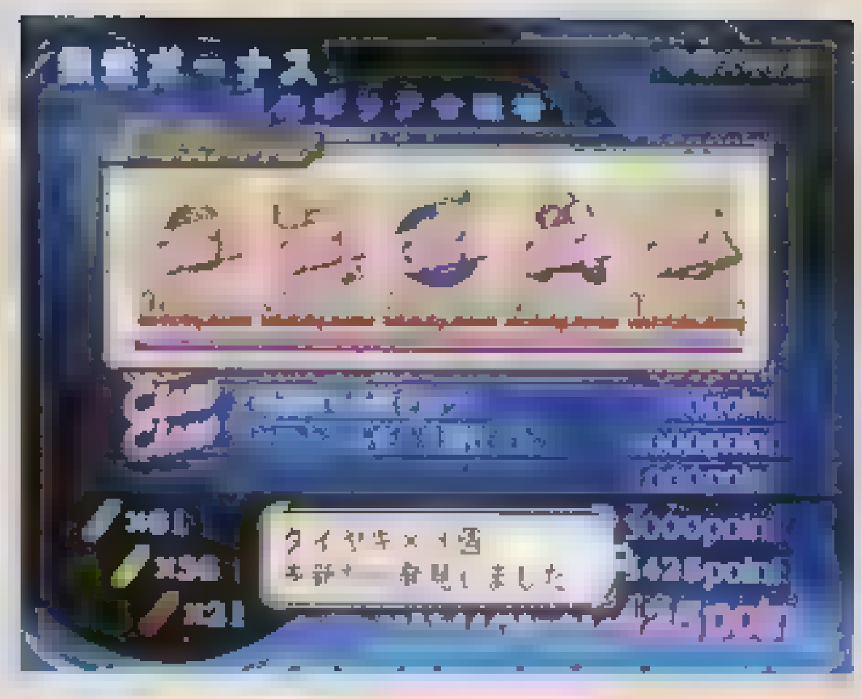
ボーナス条件一览	
用剑清除掉10群敌人	250
10次战斗胜利	250
用锤子破坏10块岩石	250
获得3个以上的时の欠片	500
钓上来一只たらこフィッユシュ	500
连续5次钓上来的都是鱼	750
用喷火器融化所有冰块	750
清除掉二层图书室中所有的蜘蛛网	750
2次以上在地下入口附近遭遇商人并购买过道具	1000
整个探索过程中未打开地图	1000

ボーナスアイテム	
1000	ぷにぷに玉×10
3000	速度の实×3
5000	レヘレヘルンルン×5
7000	魔人の壶レシピ
10000	地球仪の玉×3

钓鱼获得物品	
シャークギル	たらこフィッシュ
イカデモン	ながぐつ

地下ギーズ族集落	
贩卖物品	所需金钱
黑い液体	320
ぶらうにマスク	410
黑い帽子	740

[illegible]	调合道具	派生道具	获得地点
魔法战斧	サイクロプス	冰の刃(レヘルン/レヘレヘルンルン)	第三章"鱼のプレゼント"任务奖励
细工物	リフユールネックレス	リフユールブレス(ネクタルスーパー/エリクシル剂/辉く圣杯) 光の腕轮(ネクタル)	第三章"初めての气持ち"任务获得
パンビキニ	ブレッドビキニ	无	第三章"お话してもいいですか"任务奖励
かわいい服	ラヴィッサン	ブラックビスチェ(妖精の服/黑妖精の服/ニクロ布)	第四章"古城世界のお扫除"任务奖励
圣石	圣辉石	ペンタグル(ペンデローク)	第四章"时は乱れて"任务奖励
中位炼金杖	カドゥケウス	ヘルメスの枝(スキールニルの杖/カドゥケウス)	第四章"ウンつきじいさん"任务奖励
贤者の石	贤者の石	无	第四章结束后获得
预言の书	シビュレの书	无	第四章"桥上の一骑打ち"任务奖励
魔法のベル	ファニーベル	グラヴィールベル(水色真珠)	第四章"行方知れずのクウ"任务奖励
鱼の剑	シャークギルソード	无	第五章"ふりむけばイカデモン"任务奖励
ギアボックス	奇妙なギアボックス	无	第五章"实验と救出"任务奖励
魔法のレイピア	バルムンク	ハートにストライク(浓缩ハチミツ/バニラシロップ) ハンターニードル(うに/ウニルス生命体)	第五章"あなたに捧げる花"任务奖励
ギアボックス	奇妙なギアボックス	无	第五章"实验と救出"任务奖励
高位炼金杖	スキールニルの杖	无	第五章"アブない妖精トリオ"任务奖励
上位回复药	エクセリフユール	リフユールオール(エクセリフユール)	第五章"三つの课题"任务奖励
魔のクナイ	影缝いの凶刃	雷迅罗刹刀(换雷针/爆雷针) 魔神牙・惨无の小太刀(クロニクルの板)	第五章"伤ついた水晶"任务奖励
地の息吹	地の息吹	无	第五章"伤ついた水晶"任务获得
アロママテリア	アロママテリア	无	第六章"老兵は去るのみ"任务奖励
魔石	タリスマン	アミュレット(ペンデローク/タリスマン/风切りの刃)	第六章"星辰のルッカリー"任务奖励
レテの水	レテの水	记忆リフレイン(レテの水)	第六章"オブリビオン"任务获得
人形	オートマタ	无	第六章"巨大树探索"任务奖励
魔法の盔	エストヴァンガード	クラウンブレスト(エストヴァンガード)	第六章"リザードフォー"任务奖励
地狱の火炎	地狱の火炎	无	第六章"森のヌシ"任务奖励
魔力板	クロニクルの板	无	第七章"无谋なミストルース"任务奖励
和服	马子衣装	日出处晴着(马子衣装)	第七章"记忆をなくした天使"任务奖励
靴	ウィングブーツ	无	第七章"复活の盗贼团"任务奖励
鱼人形	海层合体ギョルーイン	无	第七章"海のプリンス"任务奖励
イバラの冠	イバラの冠	无	第七章"魔龙退治"任务奖励
传说の石	シルマリル	アレクトリア(シルマリル)	第七章"ギーズ族の长"任务奖励
お姐さまの衣装	ヘブンズフィール	スカーレットテイル(ヘブンズフィール)	第七章"のこされたもの"任务奖励
雷云召唤器	雷云召唤器	无	第八章"场违いなキノコ"任务奖励
星团召唤阵	フェリオス星团仪	无	第八章"一族の掟"任务奖励
天界の书	ソロモンの键	无	第八章"水晶谷の剑"任务奖励
めがね	死线のめがね	无	第八章"バメラの死の谜"任务奖励
ローブ	アルケミローブ	ひらひら羽衣(薄いレオタード 极薄レオタード)	第八章"长老会谈"任务奖励
ブロギオス	ブロギオス	无	第九章"思い出の剑"任务奖励
绿の板	新绿のタブレット	无	第九章"异世界の地图を"任务奖励
エンゲージリング	エンゲージリング	无	第九章"告白"任务获得
天地创造の杖	天地创造の杖	无	第九章"赤毛の野兽"任务奖励
ネルランス	ネルズコメット	无	第九章"双色の魔神"任务奖励
ボロット	ガラクタボロット	无	第九章"愚者の宝"任务奖励
影の宝玉	影の宝玉	无	终章"暗の中の真实"任务获得
传说の战斧	オデュッセウス	无	终章"魔法のおなべ"任务奖励



ボスポリア合战场

ボーナス条件一览

[illegible]	[illegible]
用锤子破坏 10 块岩石	250
离开异世界时全员 HP 为满值	250
10 次以上战斗胜利	250
累计钓鱼 10 次	500
收获 3 次不思议な种的花	500
累计使用大炮 4 次以上	750
累计同 15 个以上的 NPC 对话	750
连续 2 次钓起来ながぐつ	750
使用 Fast Kill 结束 10 次战斗	1000
整个探索过程中未遇敌	1000

ボーナスアイテム

1000	うに×10
3000	物理防御力の实×3
5000	テラフラム×5
7000	ディーラー
10000	タイヤキ×3

钓鱼获得物品

ながぐつ	永久ゼンマイ
8方向スプリング	とらふぐ

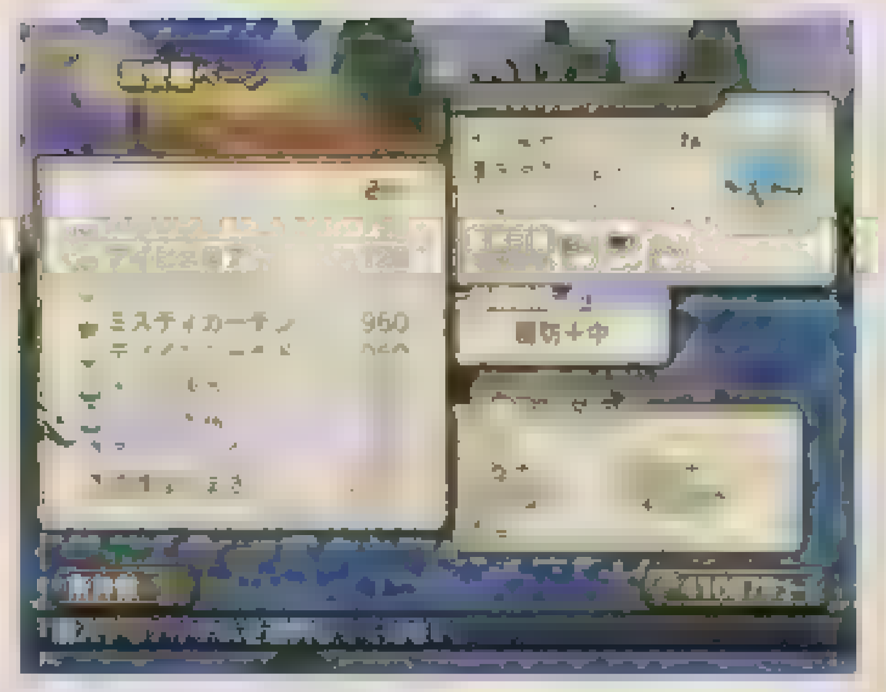
フェアリ族地域商店

贩卖物品	所需金钱
国宝虫の丝	90
妖精の帽子	230
妖精の服	600

中立温泉场商店

贩卖物品	所需金钱
フラム	380
レヘルン	740
换雷针	900
ボスポリア棉花	290
クマの毛皮	590
シャリオミルク	420
シャリオチーズ	740

ダカスクス水晶谷



ボーナス条件一览

条件名称	BP
用剑清除掉 10 群敌人	250
离开异世界时全员 HP 为满值	250
用锤子破坏 20 块水晶	250
通过战斗累计获得超过 1000 的金钱	500
收获 3 次不思议な种的果实	500
连续 5 次钓上来的都是鱼	750
累计从高处跳下超过 40 次	750
离开异世界时 SG 为 9	750
发动 10 次 Burst 模式	1000
整个探索过程中未打开地图	1000

钓鱼获得物品

カツウオ	风船タコ	ながぐつ

ベギー族集落

[illegible]	[illegible]
メルト涌水	240
クロム水晶	80

ボーナスアイテム

1000	クロム水晶×5
3000	魔法攻击力の实×3
5000	爆雷针×5
7000	天界へのカギレシピ
10000	グラビ石×3

ベギー族集落右下封闭区域内商店

[illegible]	[illegible]
ミスティカーテン	960
デバインシールド	960
メルト涌水	240
クロム水晶	80
逆境はちまき	2400

イシュタル大庭园

ボーナス条件一览

条件名称	BP
用剑切除 20 棵草	250
用喷火器融化 20 块冰块	250
用剑清除掉 10 群敌人	250
获得 3 个以上的时の欠片	500
收获 3 次不思议な种的花	500
离开异世界时 SG 为 9	750
累计从高处跳下超过 40 次	750
累计同 15 个以上的 NPC 对话	750
钓上来一只キングマグ	1000
使用 Fast Kill 结束 10 次战斗	1000

ボーナスアイテム

1000	浓缩ハシミツ×10
3000	魔法防御力の实×3
5000	リフュールオール×5
7000	お果子の杖レシピ
10000	ドンケルハイト×3

[illegible]大庭园[illegible]族集落

[illegible]	[illegible]
アルテナ灵魂	210
[illegible]	1130
フレイムバングル	1950
薄いレオタード	45680

钓鱼获得物品

湖鱼	キングマグ
ホタテ贝	ながぐつ

全分支任务攻略

收集任务

接下此类任务后不需要再找委托人了解详细情况，得到委托人所要求的物品再与其对话选择"はい"即可结束任务。由于后期会有多种敌人掉落同一种材料，所以在要点中只会给出当时章节所能获得的方法，如果还对收集材料无从下手的玩家可以多利用"系统菜单"中的"图鉴"查看敌人的资料。**关于多个收集任务共通的调合物品，将会在下方单独列出以方便大家查看，并用红字在文中进行标注。**

讨伐任务

此类任务一共分为"猎杀"、"歼灭"、"赏金首"三个类型。"猎杀"会要求玩家在战斗中杀死指定数量的敌人，以个数来进行计算；"歼灭"与"猎杀"类似，惟一的区别就在于目标怪物会在画面中用紫色表示，以敌人群体来进行计算；"赏金首"则会要求玩家杀死指定地点的特殊敌人，这类敌人会在画面中用硕大的红色表示。完成后返回ギルド中的"讨伐受付区"与芙妮尔对话结束任务。

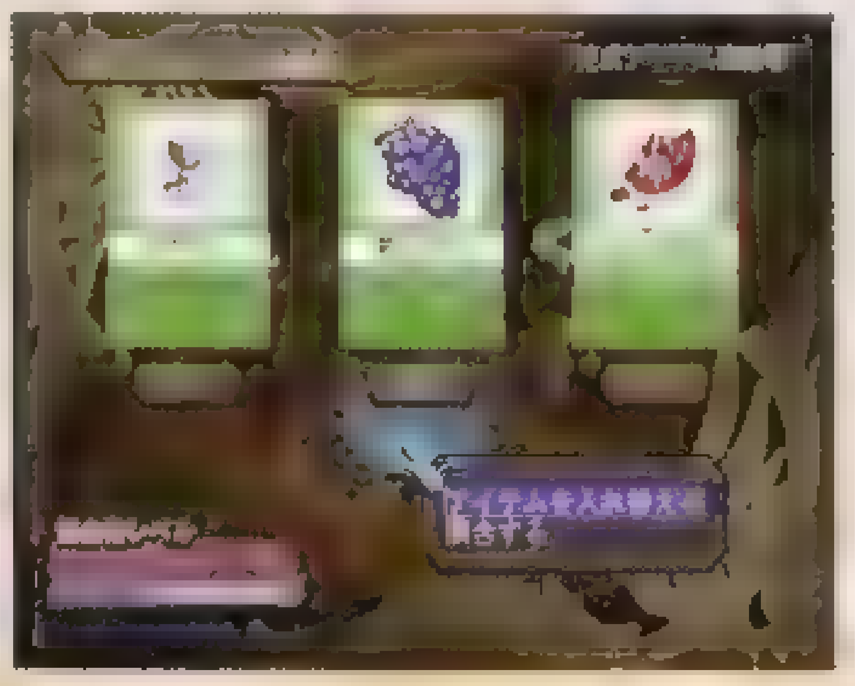
共通调合道具

哲学者の土

收集无价值な石(古の森バルテッサ地图收集)和メルーズ湖水(调香工房附近的池塘无限获得)调合获得。

キュアポット

收集ガッシュの枝(古书店リオ购买)和浓缩ハチミツ(イシュタル大庭园地图收集)调合获得。



ネクタル

收集ズフタフ水(古の森バルテッサ地图收集)、苦ぶどう(ボスボリア合战场地图收集)和エクスポット(哲学者の土、メルーズ湖水调合)调合获得。

ネクタルスーパー

调合ネクタル时将第一种材料替换为ネクタル，再加上苦ぶどう和アイオンの欠片(其他任务奖励)调合获得。

育毛[キノコ汁]

调合シャリオチーズ时将第一种材料替换为アイヒエロア(食料品エブリ购买)，再加上苦ぶどう、メルト涌水(ダカスクス水晶谷ベギー族集落购买)和不思议な种(よろず屋异界购买)调合获得。

アルテナ圣银

调合炼金钢时将第一种材料替换为ドナー石(イシュタル大庭园中的石兵掉落)，再加上魔法银の块和古代の圣印(其他任务奖励)调合获得。

魔法银の块

调合炼金刚时将第一种材料替换为树冰石(古の深い森中的リーフスプライト掉落)，再加上エレミア银矿石(ダカスクス水晶谷北破坏水晶收集)和メルト涌水调合获得。

剧药×

调合リフュールポット时将第一种材料替换为ヤドクタケ(よろず屋异界购买)，再加上メルーズ湖水和ぷにぷに玉(古の森バルテッサ中的敌人ぷにぷに掉落)调合获得。

フォルメル织布

调合ニクロ布时将第一种材料替换为アイヒエ(よろず屋异界购买)，再加上辉く丝(其它任务奖励)和ふさふさ(古の森バルテッサ的コボルト掉落)调合获得。

ペンタグル

调合圣辉石时将第一种材料替换为ペンデローク(ダカスクス水晶谷北的でかぷに或オーブ掉落)，再加上紫水晶花(ダカスクス水晶谷切草收集)和クロム水晶(ダカスクス水晶谷ベギー族集落购买)调合获得。

第一章

Quest みんなの憧れ

攻略要点 收集3个野生の肉(古の森バルテッサ的ベア掉落)交给艾瓦。

Quest 炼金术士の证明

攻略要点 调合出5个哲学者の土交给艾雅。

Quest 注目されたい※

攻略要点 收集?个よにしまな瞳(古城世界グリモア的シールド・ガイスト和ソード・ガイスト掉落)交给亚克。

第二章

Quest せつなくて湖鱼

攻略要点 获得つりざお(第二章"讨伐认定试验"任务奖励)后，前往古の森バルテッサ中的"垂钓点"钓上来5个湖鱼交给福兰。

Quest おめおめふーれ

攻略要点 前往古の森バルテッサ中的"垂钓点"钓上来1个ながぐつ交给玛娜。

Quest 特大ステーキ※

攻略要点 收集野生の肉(古の森バルテッサ或ポスポリア合战场的ベア掉落)、ベルグラド芋和盐(食料品エブリ购买)后，调合出?个ステーキ交给艾瓦。

Quest 正しい知识

攻略要点 调合出7个剧药×交给艾雅。

Quest ぷにぷに生态调查

攻略要点 消灭古の森バルテッサ中的6群ぷにぷに。

Quest ふさふさマジシャン

攻略要点 进入ポスポリア合战场中心地走右下分支，击败第二场景中的コボルトマジシャン，敌人会使用附带睡眠效果的攻击魔法，一但中招需要等待一回合才能行动，多准备一些回复道具即可。

第三章

Quest お话してもいいですか

攻略要点 在古の森バルテッサ的"培植点"使用"不思议な种"后，开花阶段收集1个おしゃべりフラワー交给玛娜(需要多试几次)。

Quest ふさふさなもの

攻略要点 收集8个ふさふさ(古の森バルテッサ的コボルト掉落)交给哈格鲁。

Quest 人生の友

攻略要点 收集10个ネクタル(杂货屋リーフ购买或调合)交给艾瓦。

Quest ブーム到来!

攻略要点 收集5个魔物の骨(ポスポリア合战场コボルトプリースト掉落)交给亚克。

Quest 绿のしっぽ盗贼团

攻略要点 消灭ダカスクス水晶谷东某封闭区域内的リザードシーフ，注意敌人的毒攻击即可。

Quest いたずら魔法禁止※

攻略要点 消灭ポスポリア合战场中的?个コボルトメイジ。

Quest 登场！青のぷに三连玉

攻略要点 消灭古の森バルテッサ"垂钓点"的ぷに三兄弟，逐个击破即可。

Quest リザード三铳士

攻略要点 消灭ダカスクス水晶谷第一个分岔路口附近的リザード三人组。敌人的弱点为"冰"且会使用附加"毒"状态的技能，事先最好多准备一些回复道具。先集中消灭魔法型的敌人，如果防御不高也会陷入苦战。

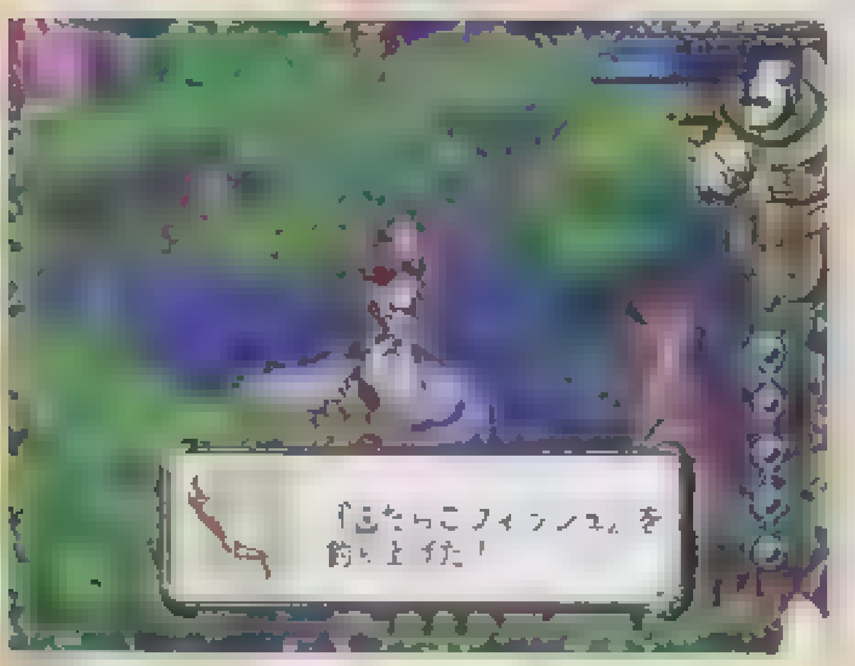
Quest 妖精族の佣兵わたおせ

攻略要点 消灭ポスポリア合战场中的6群ぷにライダー。

Quest 美しき女王

攻略要点 消灭ポスポリア合战场ベアル族地域"山岳地带"中的ハーピー，其会使用全体冲击波攻击对我方造成连续伤害，建议之前将奈尔切换为"水之玛娜"的形态，使用"时间型"全体恢复魔法就可以轻松搞定它。

第四章



Quest 炎のたらこフィッシュ※

攻略要点 前往古城世界グリモア地下ギーズ族集落的"垂钓点"钓?个たらこフィッシュ交给福兰。

Quest 笑颜であいさつ

攻略要点 收集1个オニワライタケ(古城世界グリモア地下"天然牢"内地图收集)交给亚克。

Quest きれいなバラには

攻略要点 调合クナイ时将第一种材料替换为バラの花(イシュタル大庭园"垂钓点"附近地图收集)，再加上苦ぶどう和研磨剂(古书店リオ购买)调合出1个バラのトゲ交给艾瓦。

Quest タごはんのお手传い

攻略要点 调合ステーキ时将第一种材料替换为湖鱼(古の森バルテッサ垂钓)，再加上たらこフィッシュ(古城世界グリモア地下ギーズ族集落垂钓)和盐(食料品エブリ购买)调合出2个焼き鱼交给玛娜。

Quest くまがせめてきた!

攻略要点 消灭ポスポリア合战场フェアリ族地域中的5群オウルベア。

Quest 不思议なケトル※

攻略要点 消灭古城世界グリモア三层的?个クレイパペット。

Quest 漆黑の羽根集め※

攻略要点 消灭古城世界グリモア二层的?群シャドウガール。

Quest 桥上の一骑打ち

攻略要点 消灭ポスポリア合战场中心"垂钓点"连接桥上的ヤクトベア，敌人的攻击比较高，建议将艾捷转换为"暗之玛娜"形态并装备上"兽系"特效的武器就可以顺利进入"Burst模式"。

第五章

Quest オーダーメイド※

攻略要点 调合妖精の服时将第一种材料替换为妖精の服(ニクロ布、妖精の帽子、国宝虫の丝调合)，再加上黑い帽子(古城世界グリモア地下ギーズ族集落商店购买)和浓缩ハチミツ(イシュタル大庭园地图收集)调合出?个黑妖精の服。古雷格尔(注)需要在ワンシル族集落中利用蔓藤来到中间的平台后，从左上出口一直沿路前进才会找到。

Quest 新食感スイーツ

攻略要点 将奈尔切换为"音之玛娜"的形态对古の森バルテッサ中出现的ぷに系敌人使用"おかしになれ"技能，收集7个ブニブニグミ交给艾雅。

Quest きのこシチュー

攻略要点 收集2个ファンガスダケ(古の森バルテッサ中的ファンガス掉落)交给玛娜。

Quest ふりむけばイカデモン

攻略要点 前往古城世界グリモア地下ギーズ族集落的"垂钓点"钓3个イカデモン交给福兰。

Quest 堕ちた天使※

攻略要点 消灭イシュタル大庭园表门第二层的?群堕天使。

Quest アブない妖精トリオ

攻略要点 进入イシュタル大庭园的ワンシル族集落走右下的分支，消灭在整个区域地图右上方封闭场景内的妖精三人组，コハク弱点为带电属性物理攻击、コダチ弱点为冰属性魔法攻击、コダマ弱点为火属性魔法攻击，敌人会不断地使用持续性物理攻击和回复魔法，建议之前将奈尔切换为"水之玛娜"形态，采取逐个击破的战法即可。如果没有好的装备和技能，胜利的可能性较低。

Quest 再び登场！ぷに三连玉

攻略要点 消灭古の森バルテッサ"垂钓点"的ぷに三兄弟。同样的不堪一击，可以轻松应对。

Quest 近づく暗の气配

攻略要点 消灭イシュタル大庭园表门第二层7群デスナイト。

第六章

Quest すきすきキャンディ

攻略要点 将奈尔切换为"音之玛娜"的形态对イシュタル大庭园中出现的"特攻ドール"使用"おかしになれ"技能，收集6个カオスアメ交给玛娜。

Quest 白银の圣骑士

攻略要点 调合イバラの小手时将第一种材料替换为アルテナ圣银，再加上グラセン矿石(ポスポリア合战场地图收集)和ペンデローク调合出1个アルトリアの小手交给古雷格尔。

Quest リザードフォー

攻略要点 消灭イシュタル大庭园表门第二层垂钓点的リザード三人组，敌人除了攻击很高之外，并没有什么威力较大的招式，针对其"龙族"的弱点并装备上多HITS的武器顺利地进入"Burst模式"后，使用强力技能逐个击破。

Quest 怒りの圣天使※

攻略要点 消灭イシュタル大庭园表门第二层的?个パワー。

Quest 森のヌシ

攻略要点 消灭古の深い森中最后场景内的黄金のでかぶた，敌人的速度极快而且攻击力很高，如果没有足够的实力几乎没有胜算，建议全员25级以上再进行挑战。

Quest 见えない恶魔

攻略要点 消灭ポスポリア合战场フェアリ族地域地图最右下方区域内的ブチコボルト。敌人的速度极快，如果防御力不够，很难累计BG，使用克制"兽系"的多HITS武器，战斗就会轻松许多。

Quest 大自然のバランス※

攻略要点 前往イシュタル大庭园ワンシル族集落左下方的高台调查"レリーフストーン"并选择"未来に进める"后，返回表门第一层从左上方的出口切换区域，消灭沿途的?群パンサー。

注：古雷格尔是游戏中惟一一个[illegible]中的"[illegible]任务委托人"，只有牢记住他的位置，才能在最短时间内找到他。

第七章

Quest 魔法のアミュレット※

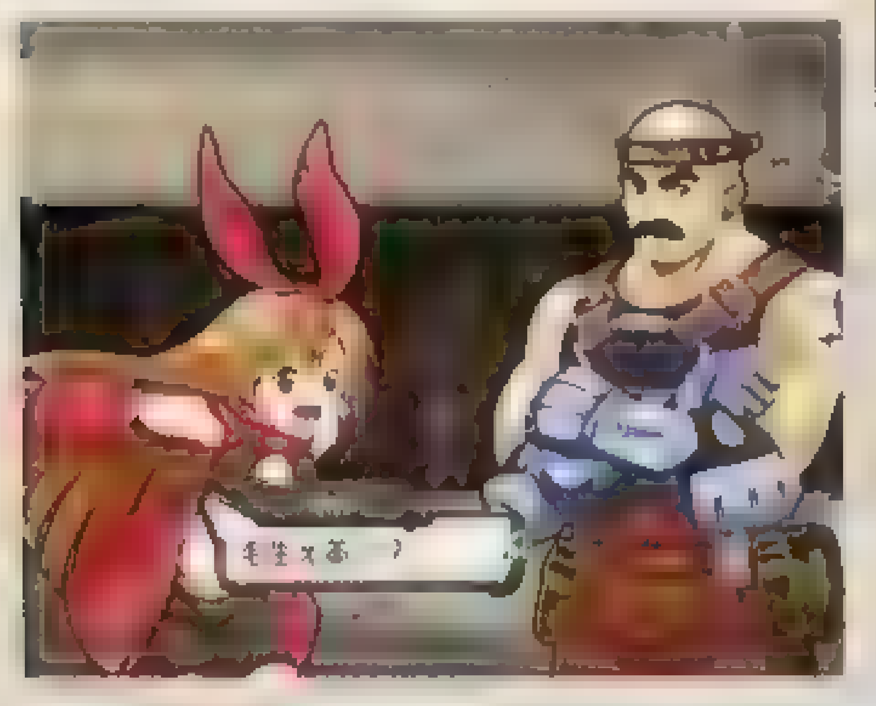
攻略要点 调合タリスマン时将第一种材料替换タリスマン，再加上アルテナ圣银调合出? 个アミュレット交给古雷格尔。

Quest 海のプリンス

攻略要点 前往イシュタル大庭园ワンシル族集落左下方的高台调查"レリーフストーン"并选择"过去に溯る"后，从集落中的蔓藤来到最高的平台，利用锤子打开通路，在到达的"垂钓点"钓1个キングマグ交给福兰。

Quest 新作プリン！？※

攻略要点 首先确保伊莉丝已经领悟了"うに生物"和"发酵物"调合配方，然后收集うに(よろず屋异界购买)、ぷにぷに玉(古の森パルテッサ中的敌人ぷにぷに掉落)、水色真珠(其他任务奖励)调合出ウニルス生命体。最后在调合ケーキ时，将第一种材料替换为プニプニグミ(将奈尔切换为"音之玛娜"的形态对古の森パルテッサ中出现的ぷに系敌人使用"おかしになれ"技能获得)，再加上シャリオチーズ(ボスボリア合战场中立温泉商店购买)和にくきゅうボンボン(将奈尔切换为"音之玛娜"的形态对ボスボリア合战场中出现的コボルト系敌人使用"おかしになれ"技能获得)调合出? 个うにぷにプリン交给艾雅。



Quest 龙のウロコをつらぬけ

攻略要点 收集アルテナ圣银、ロングシャフト(武器屋ハエル购买)和龙骨(ダカスクス水晶谷リザード系敌人掉落)调合出1个ドラッケン交给哈格鲁。

Quest 生えよ青春

攻略要点 调合出10个育毛[キノコ汁]交给哈格鲁。

Quest 复活の盗贼团

攻略要点 消灭ダカスクス水晶谷东某封闭区域内需要利用"地の息吹"才能到达的平台上的リザード三人组。和之前的战术一样，需要注意及时回复"猛毒"状态，敌人的弱点为"冰"，先消灭杂兵后集中攻击BOSS。

Quest みたび登场！ぷに三连

攻略要点 消灭古の森パルテッサ"垂钓点"的ぷに三兄弟。

Quest 强いくまをたおして！

攻略要点 消灭ボスボリア合战场フェアリ族地域的? 群ナイトウォーカー。

Quest 纳凉祭の准备※

攻略要点 消灭イシュタル大庭园中表门第二层的? 个ジンライダー。

Quest 魔龙退治

攻略要点 消灭古城世界グリモア地下2F的5群ネクロヒドラ。

第八章

Quest オシャレなお年ごろ※

攻略要点 收集アルテナ灵魂(イシュタル大庭园ワンシル族集落购买)、ペンタグル、魔法银の块和グラビ石(ダカスクス水晶谷破坏水晶收集)调合出? 个シルマリル交给玛娜。

Quest お城を作れ

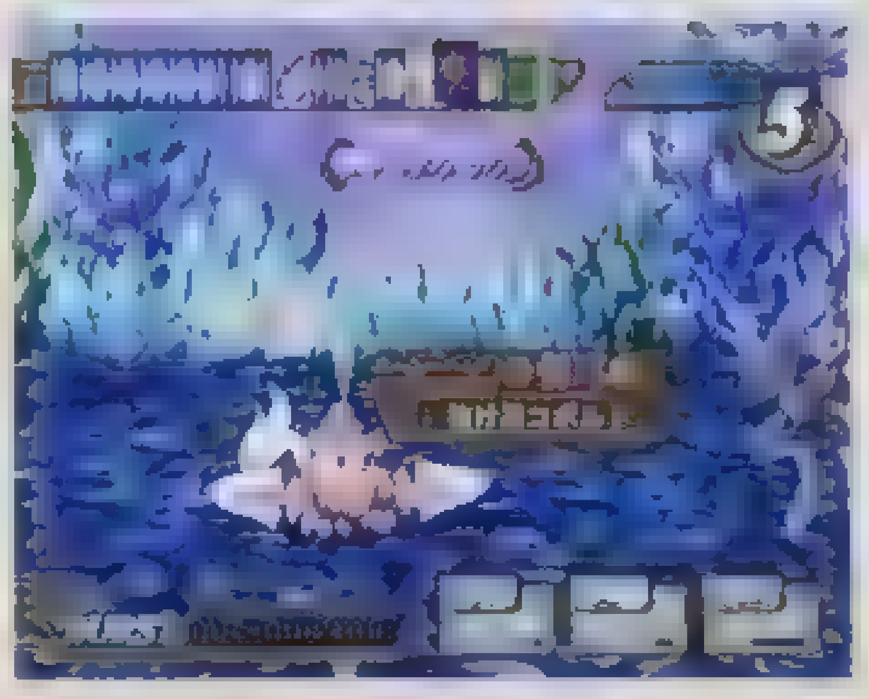
攻略要点 调合チーズケーキ时将第一种材料替换为チーズケーキ，再加上小麦粉(食料品エプリ购买)、タイヤキ(将奈尔切换为"音之玛娜"的形态对ダカスクス水晶谷中出现的鱼系敌人使用"おかしになれ"技能获得)和ネクタルスーパー调合出1个战国おかし城交给艾雅。

Quest 记忆リフレインが呼ぶ

攻略要点 调合レテの水时将第一种材料替换为レテの水，再加上剧药×、エクスポット和キュアポット调合出10个记忆リフレイン交给古雷格尔。

Quest 场違いなキノコ

攻略要点 消灭古城世界グリモア地下1F"天然牢"中的さすらいファンガス。敌人的攻击很高，而且轮到它行动时会回复大



约1000左右的HP，前期应以累计BG为主，一旦进入"Burst模式"使用强力技能猛攻即可。

Quest 一族の掟

攻略要点 消灭ダカスクス水晶谷北最右方的岔路口附近的拔け忍コボルト，敌人的速度快且攻击高，如果HP不高的话会很容易被其特技直接打死，只有利用其"兽系"的弱点配合多HITS武器才能赢得更多进攻的机会。

Quest 至高の宝石※

攻略要点 消灭ダカスクス水晶谷北的? 个オーブ。

Quest キャロ芋(火田)の惨剧

攻略要点 消灭古の深い森的? 群黄金のぶた。

第九章

Quest 愚者の宝

攻略要点 收集贤者の石(调合方法见上期攻略)和哲学者の土调合出1个金交给古雷格尔。

Quest ギルド长の夕食会

攻略要点 收集2个黄金の肉(ダカスクス水晶谷北的黄金のぶた掉落)交给艾瓦。

Quest ハッピーウエディング

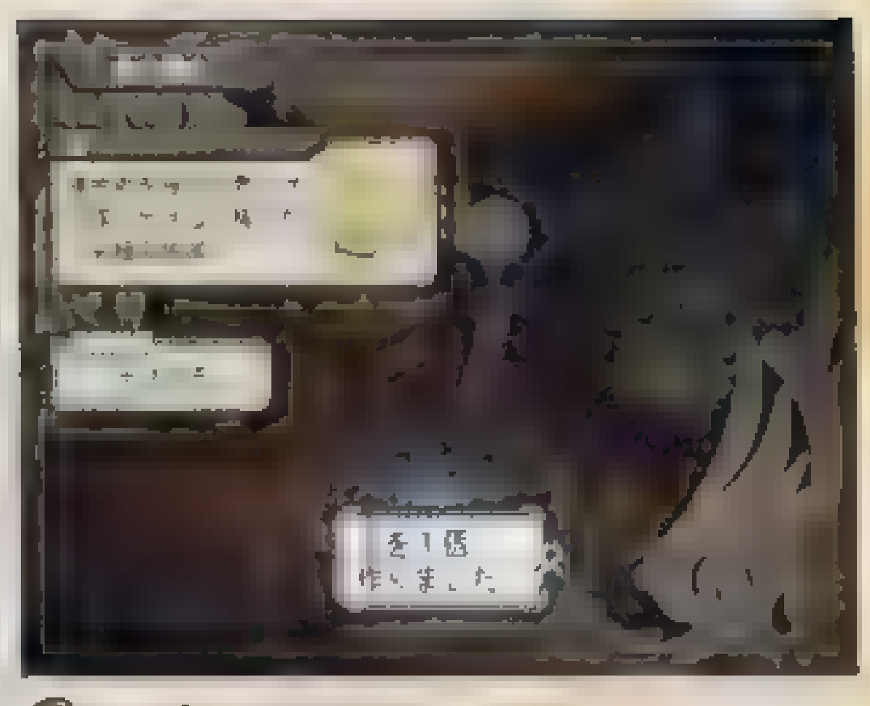
攻略要点 调合蔷薇の乙女时将第一种材料替换ホッフエンの花，再加上フォルメル织布、水色真珠(其他任务奖励)、エンゲージリング(调合方法见上期攻略第九章Guest9)调合出1个ウエディンドレス交给亚克。

Quest 思い出の中で※

攻略要点 收集アルテナ圣银、デバインシールド(ダカスクス水晶谷ベギー族集落右下封闭区域内商店购买)和水色真珠调合出1个プロギオス交给哈格鲁。

Quest 生えよ青春・完结篇

攻略要点 调合出30个育毛[キノコ汁]交给哈格鲁。



Quest でかぷに生态调查※

攻略要点 消灭ダカスクス水晶谷北的? 个でかぷに。

Quest 赤毛の野兽

攻略要点 消灭古の深い森中的"果树"场景内的スカーレット。敌人的攻击力很高，当HP下降到一定程度时会使用"反击"特技，此时一旦承受物理攻击就必然反击，如果角色的防御力不高的话，建议多使用魔法进攻。抓住其"兽系"的弱点快速进入"Burst模式"。

Quest 双色の魔神

攻略要点 消灭古城世界グリモア最上部的双子魔神。两个敌人分别对物理和魔法攻击持有抗性，因此要避免队伍中所有队员都拥有同一种攻击属性，先消灭掉以物理攻击为主的敌人后，战斗就会轻松许多。

终章

Quest 世纪の怪盗

攻略要点 消灭ボスボリア合战场巨大树下部封闭区域内的コボルトキッド。此敌人不但速度极快，而且每次轮到它行动都会自动回复大约1000左右的HP，要想战胜它，只有将主角转换为"时之玛娜"形态，使用延后其行动能力的特技才能赢得更多的进攻机会。

Quest 何度でも登场！ぷに三※

攻略要点 消灭古の森パルテッサ"垂钓点"的ぷに三兄弟。这次敌人的实力非同小可,每次攻击时都有可能发动"Quick"的特技(行动时间短缩)，如果我方防御力不高的话，很容易就会被三个敌人轮番攻击至死。可以先集中使用物理系强力技能消灭掉大郎，再召唤"幻之玛娜"吸收掉三郎的特殊抗性后使用强力技能猛攻，最后再消灭持有自我回复能力的二郎。

Quest 龙公の归还

攻略要点 消灭イシュタル大庭园表门第三层曾经发生BOSS战地点的狱フランブファイル。敌人的特技会附加"猛毒"状态，一定要及时地解除，其最具威胁的全体火魔法大约会造成300左右的伤害，一定要随时保持自己的HP，最后利用其"龙系"的弱点使用特效武器快速进入"Burst模式"。

Quest 人形集め※

攻略要点 消灭ダカスクス水晶谷北的? 个ストーンパペット。

Quest 目觉めのとき

攻略要点 消灭古城世界グリモア地下2F右下封闭区域内的镇泉のていおう。只要抓住其"火"属性弱点，很快就可以消灭掉它。

Quest 祈祷者

攻略要点 消灭古城世界グリモアギーズ族集落宝物库内的6群ヘルツォーク。

Quest 魔族讨伐

攻略要点 消灭イシュタル大庭园表门第二层北的4群グロースツィーゲ。

Quest 魔法のおなべ

攻略要点 消灭イシュタル大庭园表门第一层巨石场景后的アラジンポット。由于其对魔法攻击持有抗性，使用多HITS的物理攻击进入"Burst模式"后就可以轻松搞定它。

Quest ぷにのナゾ

攻略要点 消灭古の森パルテッサ中的200个ぷにぷに。

Quest ドラゴンズフォール

攻略要点 消灭ダカスクス水晶谷北的6群ドラゴネア。

Quest 撤去作战※

攻略要点 消灭イシュタル大庭园表门第三层的? 个ドールG。

Quest 最后の勇者

攻略要点 消灭古の深い森第二个场景中的"ちびぷに"。敌人的攻击力大约可造成单体300左右的伤害并附带"解除所有有利状态"的效果，不但对魔法攻击持有抗性，而且有较大的几率使物理攻击无效化，当HP下降到一定程度时还会召唤同伴，堪称整个游戏最变态的敌人。要想战胜它，需要将艾捷切换为"暗之玛娜"形态，利用自带的"攻击无效化"技能尽可能地牵制住敌人的行动。本战需要极大的运气成分辅助，即使有较高的等级也不能保证一定能获得胜利。

《女神异闻录 PERSONA3》是一款集合了以往"《女神》系列"各个经典要素，并在这些要素上重新加以创作的游戏，这样的尝试对于整个游戏界来说都是值得提倡的。上一期的《PERSONA3》攻略只是简略介绍了一下这个游戏，但丰富的系统要素以及PERSONA的相关研究因为篇幅和时间问题并没有附上，本期研究中心就为大家细细研究一下这个游戏的各个系统吧！虽然它们看起来各自独立，但这些系统都在为整个《女神异闻录 PERSONA3》的中心系统——PERSONA系统所服务！

文 雨滴 协力 阳光育成计划成员 高町奈叶

女神异闻录 PERSONA3	Atlus	RPG
PS2 ペルソナ3	2006年7月13日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 12岁以上

任务列表

任务是本作一个十分重要的环节，因为只有完成特殊的任务，才能合成固定的PERSONA，而这些PERSONA常常是强力PERSONA合成的必要组合，因此任务系统在本作的地位显得尤其重要。任务分为四种：获得固定道具、打倒某个特定的怪物、合成特殊的PERSONA、前往特定的场所。

编号	委托内容	时间制限	报酬	难度	备注
01	甲虫の外壳を1つ入手せよ	05, 08	12000元	★★☆☆☆	6—15F的敌人"死甲虫"身上掉落
02	人工岛计画文书を入手せよ	05/08	宝玉轮	★☆☆☆☆	16F的宝箱中
03	マッスルドリンコが饮んでみたい	无	地返しの玉×3	★☆☆☆☆	从商店"青ひげ・ファーマシー"中购买
04	古びたランタンを3つ入手せよ	06, 07	31000元	★★☆☆☆	17—24F的敌人"ファントムメイジ"身上掉落
05	人工岛计画文书を入手せよ・その2	06 07	反魂香	★☆☆☆☆	奇颜の庭アルカ中盘获得
06	ディアを持つジャックフロストを创造せよ	无	ハイレグアーマー	★★★☆☆	三身合体"ピクシー×ネコマタ×アプサラス"即可获得
07	铅のメダルを1つ入手せよ	无	おもちゃの弓	★★★☆☆	世俗の庭テベル的稀有怪物"宝物の手"身上掉落
08	タルカジャを持つヴァルキリーを创造せよ	任务06完成	墨色の布	★★★☆☆	利用"フォルネウス×ヨモツシコメ"做出持有タルカジャ的ヴァルキリー
09	铜制のコマを5つ入手せよ	07 06	シグマドライブ	★★☆☆☆	41–46F的敌人"ブロンズダイス"身上掉落
10	黑蛇のウロコを3つ入手せよ	07 06	46000元	★★★☆☆	奇颜の庭アルカ的红色强敌"情欲の蛇"身上掉落
11	人工岛计画书を入手せよ・その3	07 06	トラエストジェム×3	★☆☆☆☆	奇颜の庭アルカ最上层获得
12	遮光器土偶を1つ入手せよ	无	グランカーニバル	★★★☆☆	骨董品屋交换
13	不气味な巨大人形を入手せよ	无	大地シール	★★☆☆☆	接受委托后前往学校的化学实验室
14	铜メダルを1つ入手せよ	任务07完成	钉バット	★★★☆☆	奇颜の庭アルカ稀有怪物"财宝の手"身上掉落
15	レベル17以上のオベロンを创造せよ	任务08完成	コインオブナイト×3	★★☆☆☆	利用学生会COMMU，或是战斗提升等级即可
16	影の破片を1つ入手せよ	任务12完成	デッキブラシ	★★★☆☆	65–88F稀有宝箱中获得
17	学校にちなんだ音乐CDが欲しい	任务13完成	プレイアデス	★★★☆☆	接受委托后前往学校2楼放送室
18	偶像の欠片を5つ入手せよ	08 05	メディカルパウダー×3	★☆☆☆☆	65–77F的敌人"生体の雕像"身上掉落
19	污れた齿车を3つ入手せよ	08 05	70000元	★★☆☆☆	无骨の庭ヤバザ的稀有红色强敌"ワイルドドライブ"身上掉落
20	人工岛计画书を入手せよ・その4	08/05	反魂香	★☆☆☆☆	无骨の庭ヤバザ中盘获得
21	ブロンズメダルを1つ入手せよ	任务14完成	铁パイプ	★★★☆☆	无骨の庭ヤバザ稀有怪物"至高の手"身上掉落
22	マハラギを持つヴェータラを创造せよ	任务15完成	お菓子の键	★★★☆☆	"ジャックランタン×キマイラ"的组合即可
23	斩击见切りを持つオルトロスを创造せよ	任务22完成	虎皮の腹巻	★★★☆☆	"LV24ティターン(斩击见切り修得)×ヤマタノオロチ"的组合即可
24	ティアラの银发を5つ入手せよ	09 04	ホムンクルス×3	★☆☆☆☆	102–113F的敌人"叫ぶティアラ"身上掉落
25	骑士の手纲を4つ入手せよ	09 04	シックスショット	★★☆☆☆	无骨の庭ヤバザ的红色强敌"凯旋の骑士"身上掉落
26	人工岛计画书を入手せよ・その5	09 04	120000元	★☆☆☆☆	无骨の庭ヤバザ最上层获得
27	プラチナウォッチを1つ入手せよ	任务16完成	参式アイギス装甲	★★★☆☆	宝石屋16000元换得
28	私の名前が付いた饮み物を探して欲しい	任务17完成	アロンダイト	★★★☆☆	接受委托后在后昼前往ポートアイランド驿左侧的ショットバー
29	レベル33以上のオオミツヌを创造せよ	任务23完成	メカの素	★★★☆☆	"フラロウス+オベロン"利用战车的COMMU达到LV5即可以直接作成
30	ホムンクルスを1つ入手せよ	任务27完成	三日月宗近	★★☆☆☆	骨董品屋用ダイヤモンド×1与サファイヤ×1交换或在85F固定宝箱中获得
31	谜のキレイなピースを见てみたい	任务28完成	暴走王の证	★★★☆☆	接受委托后在后前往ポートアイランド驿左侧的雀庄
32	シルバーメダルを1つ入手せよ	任务21完成	骨	★★★☆☆	豪奢の庭ツイア稀有敌人"全盛の手"掉落
33	女帝の手镜を5つ入手せよ	10/03	ソーマ	★☆☆☆☆	126–138F的敌人"イデアマザー"身上掉落
34	黄金色のつぼを3つ入手せよ	10, 03	200000元	★★☆☆☆	豪奢の庭ツイア的红色强敌"白狼の武者"身上掉落
35	人工岛计画书を入手せよ・その6	10/03	宝玉×5	★☆☆☆☆	豪奢の庭ツイア中获得
36	愚者・ジャアクフロストを创造せよ	任务29完成	仙人バッジ	★★★☆☆	特殊组合"キングフロスト×ジャックフロスト×ジャックランタン×クイーンメイブ"
37	影の结晶を1つ入手せよ	无	バス停	★★★☆☆	140–163的稀有宝箱中入手
38	魅惑のオスシを食べてみたい	任务31完成	道士バッジ	★★★★☆	接受委托后前往神社调查"お稲荷样"
39	金色の轮を3つ入手せよ	11, 02	340000元	★★☆☆☆	151–159F的敌人"ワンダ マグス"身上掉落
40	真红の装甲板を2つ入手せよ	11/02	气合の腕轮	★★★☆☆	豪奢の庭ツイア的稀有红色强敌"真红の炮座"身上掉落。
41	人工岛计画书を入手せよ・その7	11/02	ソーマ	★☆☆☆☆	豪奢の庭ツイア的最上层获得
42	月・ギリメカラを创造せよ	任务36完成	糸の切れた人形	★★★★☆	特殊组合"グルル×ランダ×ヴェータラ×タラーカ"
43	法王・だいそうじょうを创造せよ	任务42完成	宇宙シール	★★★★☆	特殊组合"ミトラ×アラミタマ×クシミタマ×サキミタマ×ニギミタマ"
44	ピンクの羽を6つ入手せよ	12, 01	暴走王の证	★★★★☆	181 190F的敌人"博爱のクピド"身上掉落
45	月の石版を3つ入手せよ	12, 01	宇宙シール	★★☆☆☆	第五区域焦炎の庭ハラバ的稀有红色强敌"破坏のマリア"身上掉落
46	人工岛计画文书を入手せよ・最终	12/30	650000元	★☆☆☆☆	211F获得
47	ゴールドメダルを2つ入手せよ	无	ロケットパンチ	★★★☆☆	第五区域焦炎の庭ハラバ的稀有怪物"荣华の手"身上掉落
48	メギドを持つアリスを创造せよ	任务43完成	"ネビロス		(初期拥有メギド)×ジャックランタン=拥有メギド的ナタタイシ"→"リリム×[illegible]×拥有メギド的ナタタイシ×ナルキッソス=拥有メギド的アリス"
49	时の砂を3つ入手せよ	12/30	压杀の金槌	★★★☆☆	202–210F的敌人"恒久の砂时计"身上掉落

©ATLUS CO.,LTD. 1996,2006 ALL RIGHTS RESERVED

编号	委托内容	时间制限	报酬	难度	备注
50	虹色の髪を3つ入手せよ	12/30	オメガドライブ	★★☆☆☆	第五区域焦炎の庭ハラバ的稀有红色强敌"斗魂のギガス"身上掉落
51	マハブフダインを持つリリスを创造せよ	任务48完成			先让ガブリエル达到LV64习得マハブフダイン→"拥有マハブフダイン的カブリエル×バロン×キュベレ=拥有マハブフダイン的アバドン"→"拥有マハブフダイン的アバドン×インキュバス=拥有マハブフダイン的サキュバス"→"リリム×ヴェータラ×インキュバス×拥有マハブフダイン的サキュバス=拥有マハブフダイン的リリス"
52	Lv63以上の愚者・ロキを创造せよ	任务51完成	マサカドゥス		依靠愚者的Commu达到60级，后面只能靠自己练上去。
53	血涂れたボタンを1つ入手せよ	无	5000000元	★★★★★	打倒死神
54	プラチナメダルを3つ入手せよ	任务47完成	ジャック手袋	★★★★☆	打倒焦炎の庭ハラバ的稀有怪物"荣光の手"获得
55	最强なる者を・倒せ	任务53完成	全能の真球	★★★★★	击倒最强隐藏BOSSエリザベス

合体技

低等级的PERSONA如何发挥自己的作用？最好的方法当然是PERSONA之间的合体技啦！即使PERSONA的级别不高，但通过固定的PERSONA组合，一样能使用强力的技能打击敌人。不过PERSONA之间的合体技是固定的，这里就为玩家把所有合体技能列举出来，方便大家在出战的时候进行选择。

技名	PERSONA A	PERSONA B	效果
ジャックブラザーズ	ジャックフロスト	ジャックランタン	敌全体命中率下降
アルダナ	パールヴァティ	シヴァ	敌全体火属性大攻击
トリックスター	ロキ	スサノオ	敌全体各种异常状态攻击
インフィニティ	ヴィシュヌ	アナンタ	1回合内敌人所有攻击无效
ヴァルホル	オーディン	ヴァルキリー	1回合内我方单体无敌，之后HP降为1，消耗20%的SP
真夏の夜の梦	オベロン	ティターニア	效果随机，看运气吧……
ハルマゲドン	ルシファー	サタン	敌全体大攻击，需要消耗所有的SP
カデンツァ	オルフェウス	アプサラス	我方回避率上升，同时回复全员50%的HP
红莲华斩杀	アレス	ジークフリード	敌全体斩击属性大攻击
ファイナルヌード	ナルキッソス	ピクシー	我方全体HP全回复，但是……
梦魔の宴	インキュバス	サキュバス	敌全体高几率中"恼杀"状态
おおきまとおいら	キングフロスト	ジャアクフロスト	敌全体冰属性中攻击+冰结
ベストフレンド	デカラビア	フォルネウス	我方单体所有カジャ效果
暗と番犬	スカアハ	クー・フーリン	敌全体打击属性大攻击
雷神演舞	タケミカヅチ	トール	敌全体电击属性大攻击+感电
ラストジャッジ	ミトラ	メタトロン	敌全体万能属性超大攻击
ラクタパクシャ	ガルーダ	グルル	敌全体命中率下降+デカジャ
ジャスティス!	エンジェル	アークエンジェル	敌全体HP减半的光属性攻击

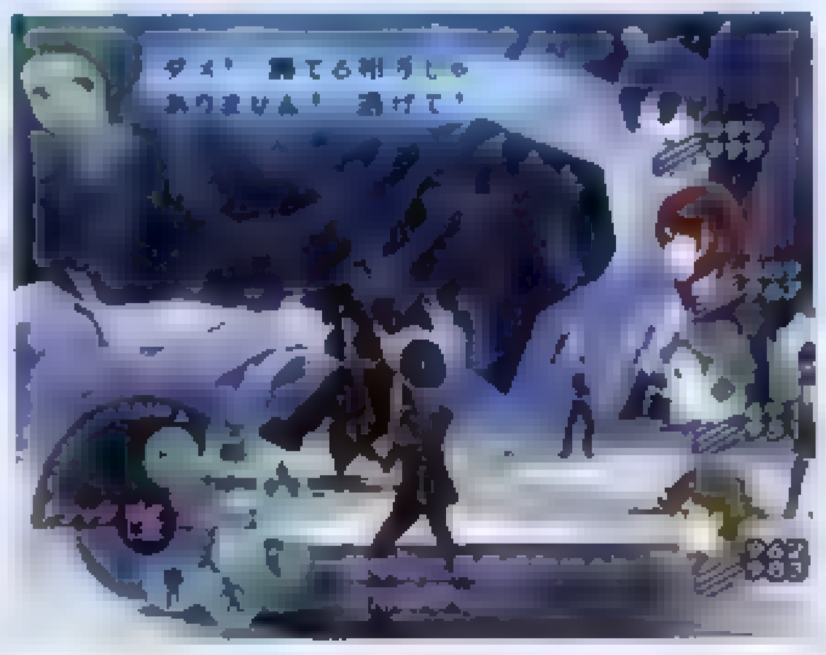
受胎

合成PERSONA时，当把受胎的PERSONA提升到固定等级后，他就会生成一个强力的道具给玩家。因为受胎可以多次出现，而有些PERSONA每次受胎生成的道具都不一样，因此推荐玩家当获得受胎的PERSONA后，将其记录到PERSONA全书中，等其受胎成功后再买一个回来继续培养。

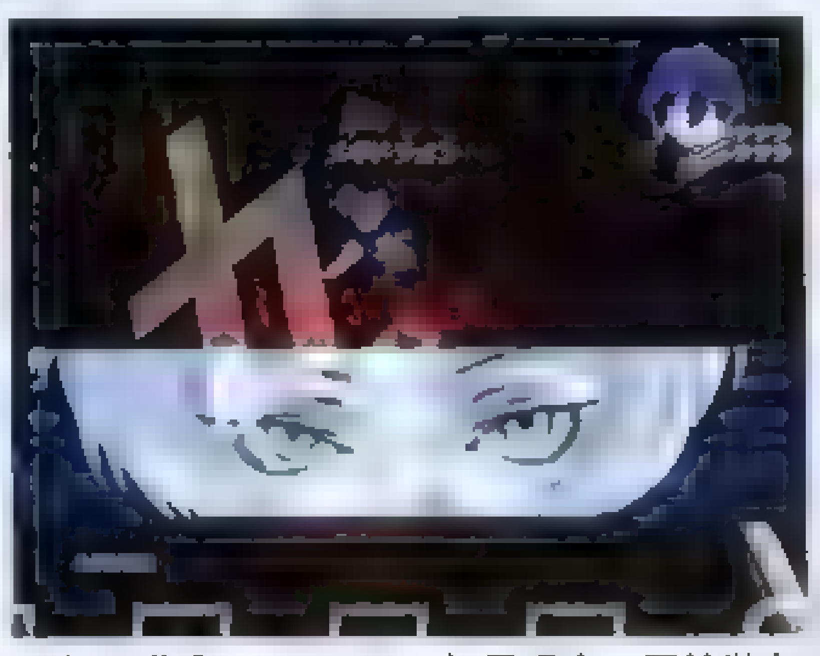
Lv	入手Lv	PERSONA	种别	道具	详细
90	95	メサイア	体防具	オーラドッグスーツ	防御160
90	95	メサイア	体防具	零式アイギス装甲	防御164
90	95	メサイア	足防具	零式アイギス脚部	回避140
90	95	メサイア	体防具	明星の铠	防御170
90	95	メサイア	足防具	明星の靴	回避140
90	95	メサイア	饰品	全能の真球	万能属性攻击以外无效
86	91	シュウ	饰品	蛮神の腕轮	回避率大幅度上升
82		シヴァ	饰品	ルドラリング	消费HP半减
75		メタトロン	饰品	エノク书	对魔法攻击回避率上升
78	84	ヴィシュヌ	饰品	チャクラリング	消费SP半减
73	81	マサカド	饰品	将门の发	对物理攻击回避率上升
70	76	アバドン	饰品	虚无の书	不会中精神系的异常状态
67	73	セイテンタイセイ	饰品	花果岩	贯通无效
64	71	タナトス	饰品	黑き暗轮	暗属性无效
61	68	コウリュウ	饰品	黄龙の鳞	打击属性攻击无效
59	69	メルキセデク	饰品	白の光轮	光属性无效
58		チェルノボグ	饰品	黑神の石	斩击无效
57		オーディン	饰品	ドラウプニル	回复魔法的效果增加
55	60	ジャターユ	饰品	暴岚の指轮	疾风属性攻击无效
53	60	トール	饰品	雷神の腕轮	电击攻击无效
50	57	スルト	饰品	极炎块	火炎攻击无效
26	31	ヤマタノオロチ	饰品	大蛇の眼	防止异常状态"恐怖"
24	30	タケミカヅチ	饰品	雷の腕轮	防止异常状态"感电"
23	28	フラウロス	饰品	不动の足枷	防止异常状态"动摇"
21	27	ティターン	饰品	气合の腕轮	战斗死亡时复活一次，不过复活后HP只有1
21	26	タケミナカタ	饰品	雷の腕轮	防止异常状态"感电"
20	24	ナルキッソス	饰品	ナルシスフラワー	防止异常状态"恼杀"
17	22	フォルトゥナ	饰品	静寂の指轮	防止异常状态"ヤケクソ"
14	19	ジャックランタン	饰品	蓝染の頬被	逃走几率上升
12	17	レギオン	饰品	レギオンジェイル	防止异常状态"混乱"
11	15	ユニコーン	饰品	アリコーン	防止异常状态"毒"
8	13	ジャックフロスト	饰品	フロストキャップ	防止异常状态"冰结"
		ガブリエル	饰品	绝冷石	冰结攻击无效

关于隐藏迷宫

当玩家进入Good Ending之后，タルタロス迷宫255-263层的忧郁の庭アダマ就会开放，当玩家达到263层再回到迷宫1楼的时候就会发现，在1楼アイギス的身后多了一扇房门，进入房间的话就会达到一个只有10层的迷宫——深层モナド。不要小看这短短的10层，与タルタロス其他阶层迷宫比起来，这里的构架不仅更加繁琐，而且怪物都是88级以上的高级怪物！迷宫的第10层是为最强BOSSエリザベス所准备的，如果玩家没有接受这个任务而进入最后一层的话，是不会出现任何怪物的。最强BOSSエリザベス的出现条件必须先接受第53个任务委托打倒游荡在タルタロス迷宫中的死神，这个任务在1月1日固定出现，完成之后最后一个任务"最强なる者を・倒せ"出现，BOSSエリザベス会要求玩家一个人来到深层モナド的最低层与她单挑……虽然战胜她以后可以获得最强道具"全能の真球"，不过这家伙能力比死神还强，而且此次战斗只有玩家一个人孤军奋战，十分艰巨。推荐想要"全能の真球"的玩家，还是乖乖等メサイア受胎比较实在……



▲死神的等级是99级，HP只有4444，不过攻击十分强劲，推荐全员等级99以后再去挑战。



▲最强敌人，HP20000。如果玩家一开始装备了吸收或反射任何属性PERSONA的话，她立即会使用大招让人一招毙命。

Commu人物的好感度

本作的Commu可能是最关键，但也是最繁琐的一个系统了吧，除了固定增长的Commu以外，一共有18个与Commu有关的人物出现，如果想获得强力的PERSONA，就必须与这18个人的好感度达到最高。究竟怎么才能更有效率地完成Commu系统呢？

角色礼物喜好表

当与Commu有关的女生好感度达到一定数值后，在对话中就会出现"赠送礼物"的选项，送对了自然能赢得女生的芳心，但送错礼物的话，不仅女生不高兴，金钱也都白白浪费，所以，投其所好才是最重要。

如果赠送的礼物正确的话，不仅事半功倍，能够很快提升女生的好感度，而且也会节省宝贵的自由活动时间。另外，当角色的好感度达到10级以后，就不会再骚扰玩家了，因此推荐大家还是集中注意力一个一个攻克比较好。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
岳羽ゆかり	バラの花束/ガラスの一輪挿し/香水/ブランド财布 时计 バッグ/テディベア/フロスト人形	赤松の盆栽/ミニサボテン 日本人形 カレイドスコープ 遮光器土偶/ブックカバー 大吉のお守り/ガネーシャ贮金箱
桐条美鹤	日本人形 大吉のお守り 遮光器土偶 ブックカバー	フロスト人形 ガラスの一輪挿し ミニサボテン
山岸风花	赤松の盆栽/ミニサボテン ガラスの一輪挿し/ブランド财布/时计/テディベア/日本人形 カレイドスコープ ブックカバー/ガネーシャ贮金箱 ブランド物のバッグ	バラの花束 香水 遮光器土偶/フロスト人形 大吉のお守り
西胁结子	ブランドバッグ ミニサボテン ブランド物の时计 大吉のお守り	香水 遮光器土偶 フロスト人形 ガラスの一輪挿し
伏见千寻	バラの花束 テディベア/香水 ブランド财布 フロスト人形 ブックカバー ガネーシャの贮金箱 ガラスの一輪挿し ブランド物の时计 ミニサボテン	赤松の盆栽 遮光器土偶 大吉のお守り

01 魔术师：友近健二

LV1 [illegible]秘密[illegible]大人[illegible]
LV2 人生[illegible]頑張れ
LV3 完璧[illegible]構わ[illegible]頑張れ
LV4 [illegible]
LV5 [illegible]
LV6 理由を聞く/[illegible]/おめでとう
LV7 [illegible]
LV8 あの二人に文句[illegible]
LV9 [illegible]応援[illegible]
LV10 可以合成Lv60的PERSONA魔术师スル[illegible]

02 女教皇：山岸风花

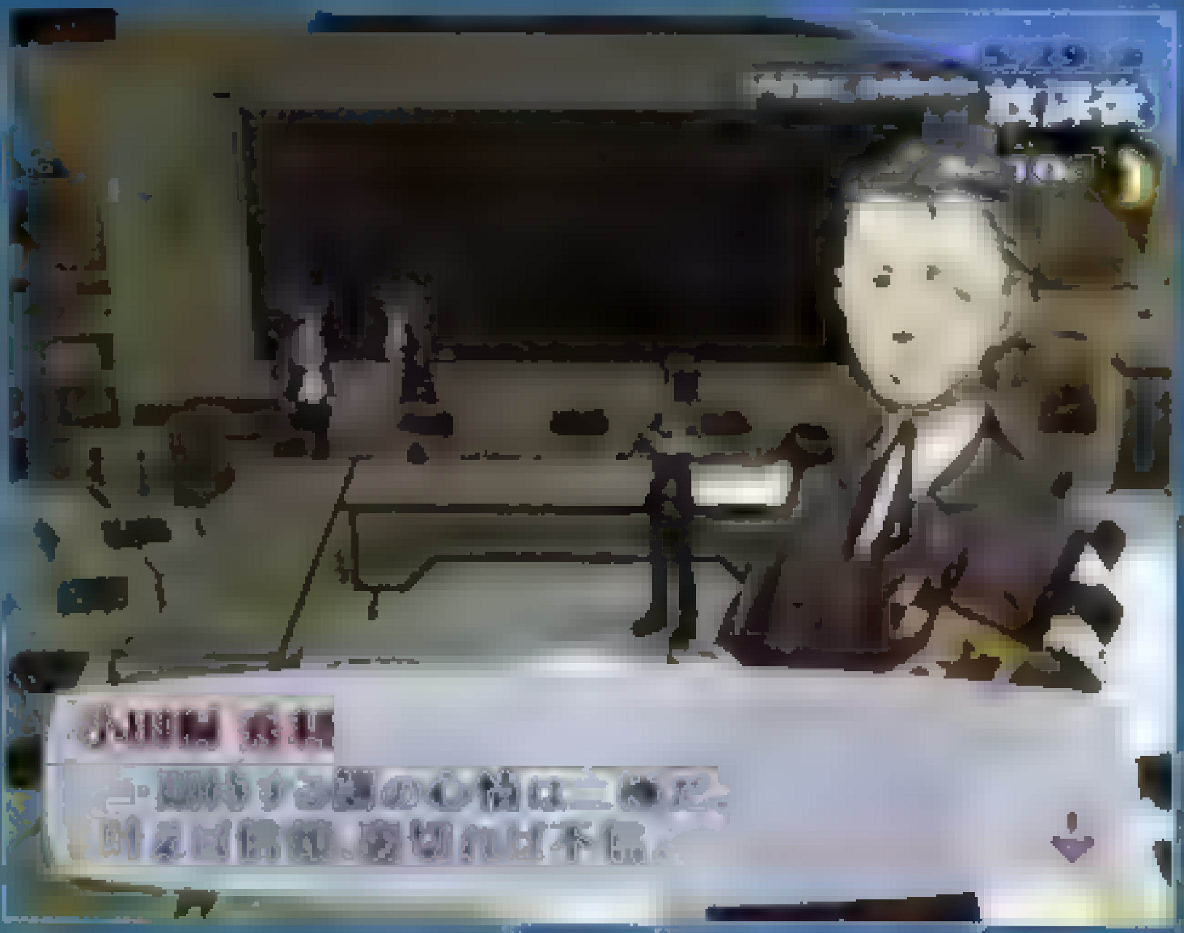
LV1 [illegible]
LV2 [illegible]
LV3 [illegible]
LV4 頑張ったね/役に立てて嬉しい
LV5 別に構わない
LV6 覚えてる
LV7 自分を信じてるから/遠くに居てほしい
LV8 无论选什么都没有影响
LV9 なら傍にいる/気に入った
LV10 可以合成Lv60的PERSONA女教皇スカアハ

03 女帝：桐条美鹤

LV1 [illegible]初め[illegible]
LV2 オゴらない/嬉しい？/それは不安/忘れる
LV3 なにかあったの？/夏の結果/難しい問題だ
LV4 [illegible]
[illegible]一緒[illegible]
LV5 探してる本でも？/初耳だ/考え直せ
LV6 わかった
LV7 [illegible]
[illegible]
LV8 うれしかった
LV9 やってみるよ
LV10 可以合成Lv84的PERSONA女帝[illegible]

04 皇帝：小田桐秀利

LV1 [illegible]
LV2 [illegible]
LV3 [illegible]
LV4 [illegible]
LV5 [illegible]
LV6 严しい処分
LV7 どういう意味だ？/かばってくれたのか？
LV8 気づいただけ偉い
LV9 悪くはなかった/大事にする
LV10 可以合成Lv57的PERSONA皇帝[illegible]



05 法王：古本屋の老夫妇

LV1 名乗る/礼を言う/受け取る/
謝らなくていい/あの子？
LV2 探し物？/手伝う/初めまして/
[illegible]
LV3 自分も行こう/何があったのかを聞く/
心配だな
LV4 [illegible]
LV5 [illegible]
LV6 [illegible]/それは良かった
違う
LV7 柿の木の署名運動をしてる人/
[illegible]
LV8 手紙[illegible]理由を聞[illegible]
LV9 そっとしておく/[illegible]
光子婆さんを見つめる
LV10 可以合成Lv61的PERSONA法王[illegible]

06 恋爱：岳羽ゆかり

LV1 可愛[illegible]
LV2 无论选什么都没有影响
LV3 大丈夫
LV4 [illegible]様子を見に行[illegible]
[illegible]
LV5 [illegible]
LV6 いいかもね
LV7 いいよ/お母さんを許せる？
LV8 ……
LV9 [illegible]
LV10 可以合成Lv68的PERSONA恋爱[illegible]

07 战车：宫本一志

LV1 根性[illegible]特別な[illegible]
LV2 本当[illegible]大丈夫[illegible]
LV3 [illegible]
LV4 病院帰り？/肩を貸す
LV5 [illegible]
LV6 具合[illegible]根性[illegible]
LV7 目をそらす
LV8 大丈夫
LV9 聞いてもらいたい事？/来年の选考会は？
LV10 可以合成Lv53的PERSONA战车トール

3DM-SMV
www.plumbook.cn

08 正义：伏见千寻

LV1	気にするな／纯文学小说をよく读む／そうでもない
LV2	不谨慎だ／赞成
LV3	男に近づいて无言のプレッシャー／优しく声をかける
LV4	美味[illegible]偶然[illegible]无理[illegible]／手を握る
LV5	面白い？／どういう意味？
LV6	千寻は悪くない／なんとかしなくては
LV7	二人の女子生徒に物申す／先生に相谈した方がいい
LV8	力になってくれる／あえて无视する／急にどうした
LV9	ありがとう／もう迟いから…
LV10	可以合成Lv59的PERSONA正义メルキセデク

09 隐者：Y子

LV1	覚えてる／インドア派？
LV2	何かあったのか？／仕事が嫌い？
LV3	结婚しよう
LV4	アあああぁあすおおおお／Y子は先生
LV5	あいつって？
LV6	若くないと[illegible]
LV7	话す[illegible]ある[illegible]子？
LV8	冗谈じゃない／考えないほうがいい／何するつもり？
LV9	気にするな／それが谢りたい事／[illegible]
LV10	可以合成Lv54的PERSONA隐者アラハバキ

10 运命：平贺庆介

LV1	[illegible]大丈夫？
LV2	平贺の实力／本当に大丈夫？
LV3	部活を辞める？／騒いでも意味ない
LV4	退部[illegible]済む[illegible]
LV5	平贺だって颂张ってる／好きにしろ
LV6	写真は好[illegible]大丈夫
LV7	大丈夫[illegible]覚え[illegible]
LV8	引き止める／どうした？／自分探しは？／肩甲骨あたりを叩く／仰向きに寝かせる
LV9	わかった／そんな事はない
LV10	可以合成Lv62的PERSONA运命[illegible]

11 刚毅：西胁结子

LV1	何があった？／そう思う／たしかに
LV2	そんな事はない／结子の方がカワイイ／归ろう
LV3	どうした？／谁にやられた？／気にするな／光荣だ
LV4	手をつなぐ／知り合い？／自分で决めろ
LV5	信[illegible]
LV6	せいせいした？／いいよ
LV7	好き／男の子
LV8	[illegible]
LV9	口实？／そうだな／そうか
LV10	可以合成Lv55的PERSONA刚毅ジークフリード

12 刑死者：舞子

LV1	行こう／両亲に闻け／泣き止むまで待つ
LV2	舞子の友人／きっと归ってくる
LV3	いらない子のはずがない
LV4	[illegible]
LV5	露め看け／それさえあれば大丈夫
LV6	探しに行こう／たこ焼き屋かも
LV7	ハンバーガー／えらい／お父さん
LV8	ずっと友达だ
LV9	きっと作れる／いいよ
LV10	可以合成Lv58的PERSONA刑死者[illegible]

14 节制：べべ

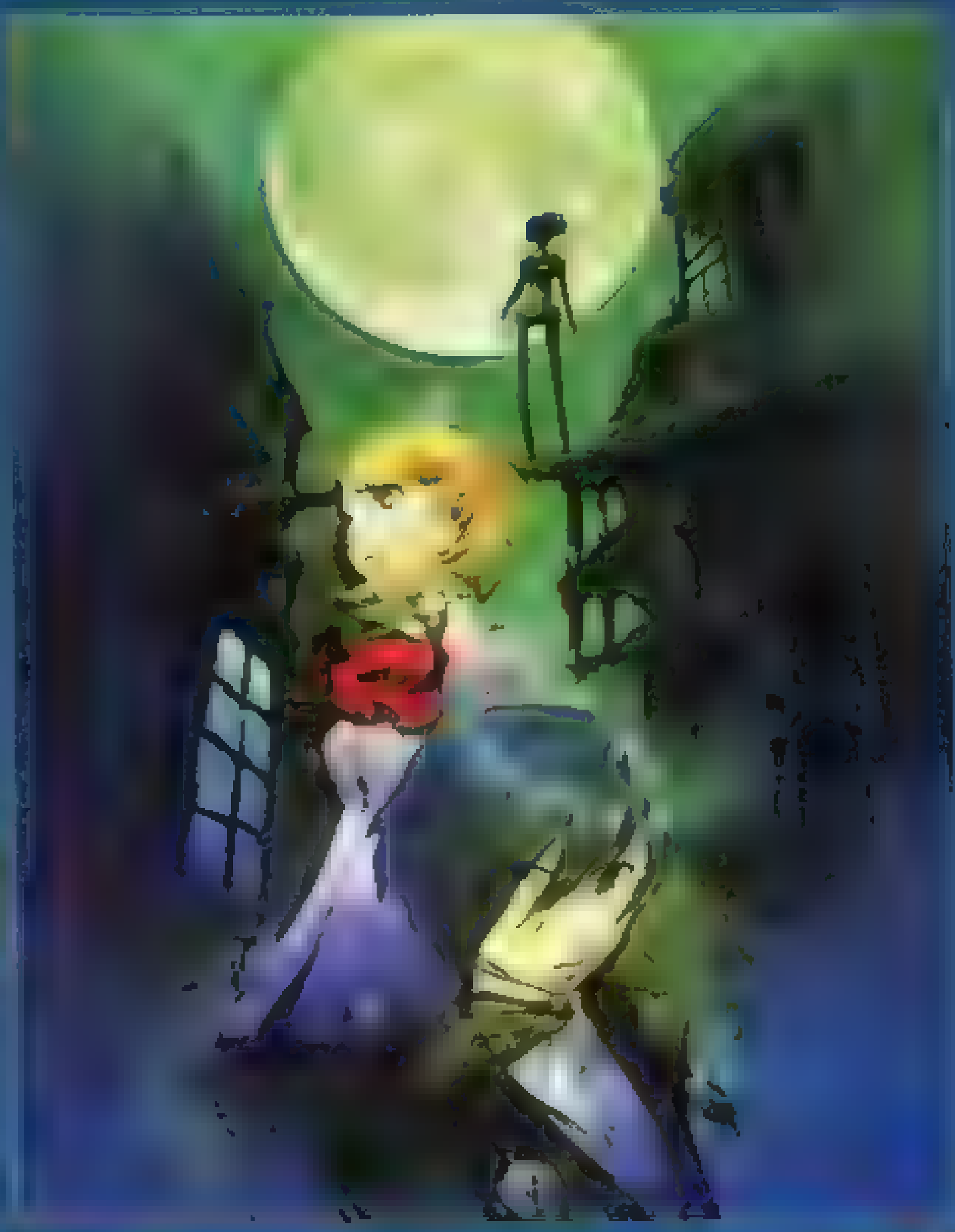
LV1	行こう／日本は凄い
LV2	まだまだ／着物は？
LV3	元気がないな／突然どうした？
LV4	日本に留まれ／行く／日本に留まれ
LV5	どうした？／行く／应援する
LV6	良い案だと思う
LV7	认めてくれるはず
LV8	母国のことを访ねる
LV9	出来栄えを寻ねる／归りを待つ
LV10	可以合成Lv56的PERSONA节制[illegible]

15 恶魔：テレビ通贩社长

LV1	[illegible]
LV2	少しは兴味あるかも
LV3	思う！
LV4	「あいつ」って？／その社员はどうなった？／お金の话ばっかり…
LV5	[illegible]
LV6	なんとなく／曲がったキュウリ
LV7	心当たりはある？
LV8	[illegible]
LV9	[illegible]
LV10	可以合成Lv81的PERSONA恶魔[illegible]

16 塔：无达和尚

LV1	あんたには关系ない／何で呼べばいい？
LV2	友达なんていない
LV3	剃るのはいいかも
LV4	意外となんとかなる？／ない
LV5	归った方がいい／寺に从业员はいない？
LV6	[illegible]
LV7	父さん？／友达と游んでた／何の话？／逃げてる？
LV8	休めば？／がんばれ／何の话？
LV9	[illegible]
LV10	可以合成Lv86的PERSONA塔シユウ



17 星：早濑护

LV1	わかった／自分自身
LV2	あいつら？／乐しそうだな
LV3	何が？／おいしい话だ／乐になる
LV4	大丈夫か？／また食べに来よう
LV5	早濑を探す／もう少し待つ／もう少し待つ／构わない
LV6	构わない／もう弱音か？／仕方ない／[illegible]
LV7	[illegible]
LV8	[illegible]祝福する[illegible]竞技[illegible]
LV9	今日[illegible]出发[illegible]见送る
LV10	可以合成Lv88的PERSONA星[illegible]

18 月：末光望美

LV1	[illegible]
LV2	[illegible]
LV3	具合悪い？
LV4	[illegible]の通[illegible]
LV5	病気？
LV6	灭び？／金は構わない
LV7	そんな事ない
LV8	また骗す？
LV9	ひどい／お前の代わりもいない
LV10	可以合成Lv71的PERSONA月サンダルフォン

19 太阳：神木秋成

LV1	そう？／一理ある
LV2	分からない／あまりしゃべるな
LV3	好き／つまらなければ途中でやめる
LV4	神木を叱る
LV5	いいと思う／面白そう
LV6	暗い话だ
LV7	側で见守る／どうしてやめた？
LV8	[illegible]
LV9	[illegible]
LV10	可以合成Lv85的PERSONA太阳アスラおう

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

研究中心　文 曹纲

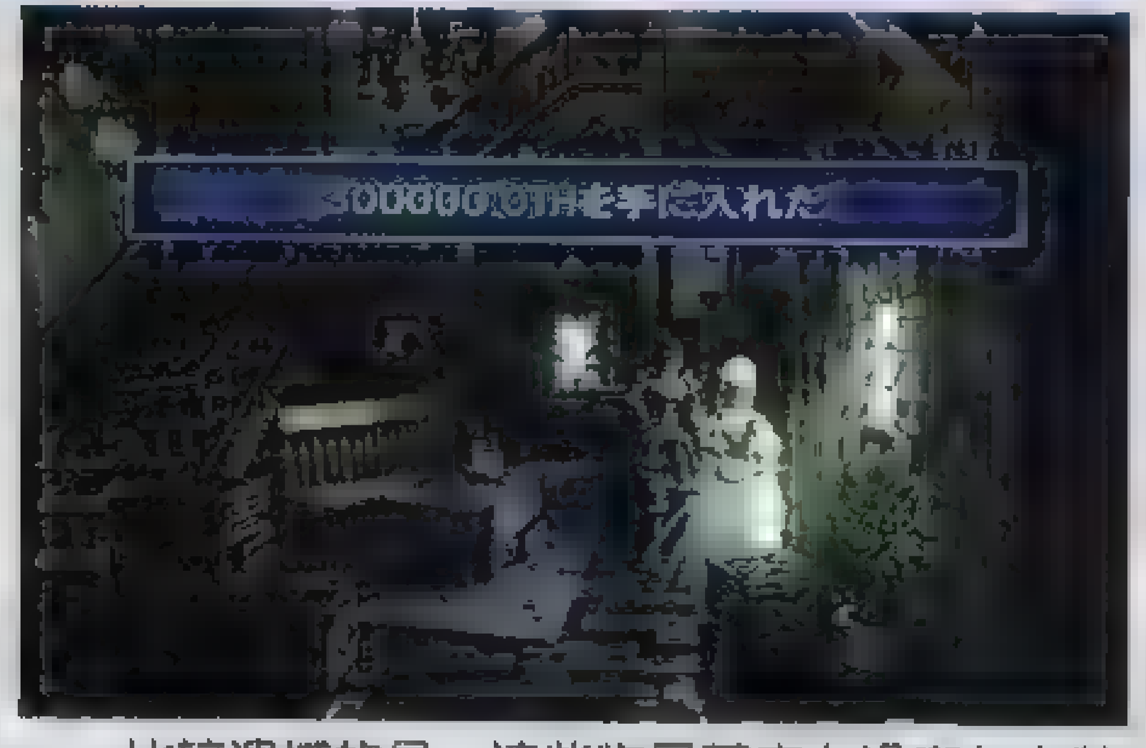
上次为大家带来的研究知识《女神侧身像 希尔梅莉娅》这个庞大的游戏系统的其中一个部分，本期研究中心将继续把这个游戏的其他要点呈现给玩家。除了战魂解放的要点外，这里还将详细讲述游戏中数量繁多的道具素材获得方法，希望这次的研究能够对喜欢这个游戏的玩家有所帮助。

女神侧身像2 希尔梅丽娅　Square Enix/tri-Ace　RPG
PS2　VALKYRIE PROFILE SILMERIA　2006年6月22日　1　日版
[illegible] 7000日元
无对应周边

战魂解放

在游戏进程中，我们可以收到不少的战魂，和剧情同伴不同，他们不仅可以作为同伴参与战斗，同时还可以利用战魂解放来使得我们获得其他方面的利益。在收到战魂后，查看他的状态画面，可以看到解放等级这一项，达到该等级后，就可以选择解放，之后会在各自特定的地方再遇到他们。此时对话可获得相应的物品，注意随着游戏的进展，对话获得的物品也会随之改变，不要忘记及时前去寻找以及对话。

获得物品的时间分为三段



比较遗憾的是，这些物品基本上没有什么独有或者特别强力的，实际对游戏的帮助不大。不过解放时我们还可以获得另一方面的利益，那就是解放时可获得的增加能力值的道具。这又分为两部分，首先是看该同伴解放时ATK、MAG、RDM(包含装备)哪项最高，最高的那项可获得相应的道具一个，具体为：

能力	道具名称	效果
ATK	绯炎石	STR+20 DEX+20
MAG	苍炎石	INT+20 CON+20
RDM	翠炎石	HP+200 AGL+20

另一部分则是看身上的装备的数据和，注意不包括饰品的效果。这部分的道具是各项同时获得的，具体为：

ATK	剑士の知识	STR+5	装备品的ATK/20
MAG	魔术师の知识	INT+5	装备品的INT/10
HIT	弓斗士の知识	DEX+5	装备品的HIT/5
AVD	盗贼の知识	AGL+5	装备品的AVD/10
RDM	アンブロシア	HP+100	装备品的RDM/25
RST	重战士の知识	CON+5	装备品的RST/5

注意每个战魂解放后并不是三个时期都可以获得物品的，而是一般只是其中的1～2个时期，具体获得的物品如下：

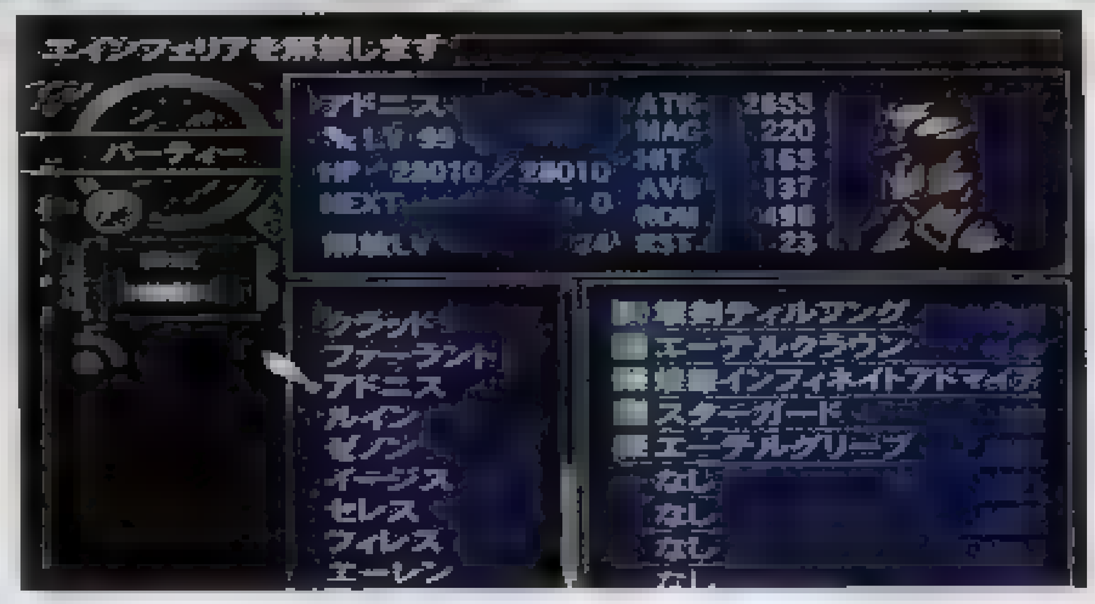
*Ch是章节的缩写，例如Ch4即表示第四章。

名称	职业	加入场所	解放后去处	物品A	物品B	物品C
ミトラ	魔术师	Ch1 丧失の森	丧失の森	ミトラの圣水		ミトラの圣水
リシェル	轻战士	Ch1 王家の地下道	コリアンドル村 民家	识者の经验		
シルフィード				50000 OTH		
ジェシカ					ユミルの泪	
クラッド	重战士		ヴィルノア 民家	シルバークラッド		
ローランド				50000 OTH		
セレス	轻战士	Ch3 セルドベルグ山岳遗迹	港町ゾルデ			300000 OTH
ティリス					无欠の护符	
アルム	魔术师		昏き妄执の馆	50000 OTH		
ウォルター				无欠のタリスマン		
クリスティ	弓斗士	Ch3 苍枯の森	キセナ草原	50000 OTH		
纱绀				プリズムジェム		圣衣ブリタニアガーブ
カノン	魔术师	Ch3 アルドゥーラ水上神殿	スカピア溪谷	ノーブルエリクサー		
フィレス	弓斗士		港町ゾルデ 教会	金の卵		300000 OTH
エルド						
リリア	弓斗士	Ch3 トゥルゲン矿山	クレルモンフェラン 民家		アースジェム	
ミリティア				50000 OTH		
ザンデ	重战士	Ch3 サーマ砂漠	コリアンドル村 宿屋			战乙女のペンダント
アーロン				50000 OTH		
ディーン					アースジェム	
アルカナ	弓斗士	Ch3 スルス火山洞窟	カルスタッド 民家		50000 OTH	
ソファラ						
ソロン	魔术师		トゥルゲン矿山		オーバードライブ	
ファーラント				オーバードライブ		
セルヴィア	魔术师	Ch3 昏き妄执の馆	アウドゥーラ水上神殿			炼金术の书
キルケ	轻战士	Ch3 クローサス森林遗迹	カルスタッド 民家	クラッドメイル		
ランーカ				贤者の秘药		
フローディア					50000 OTH	
アドニス	重战士		ヴィルノア 民家	重战士の知识		
ファルクス						识者の经验
リディア	弓斗士	Ch3 龙の墓场	クレルモンフェラン 民家			
アトレイシア						アースジェム
ルイン	轻战士	Ch3 寨龙殿	精灵の森		女神の灵药	
クレセント					ノーブルエリクサー	10 OTH
エーレン	重战士		苍枯の森	50000 OTH		
ギルム					プリズムジェム	
ジェラルド				50000 OTH		女神の灵药
ゼノン	魔术师		サーマ砂漠			
魔智				プライムエリクサー		
イージス	魔术师	Ch4 スカピア溪谷	港町ゾルデ 民家		炼金术の书	

需要强调的是，获得的数量只是单纯和解放时的装备有关，和解放时的等级以及战魂此时的个人数据无关，所以只为解放的话，是没有必要去给该战魂练级的。要获得大量的增加能力的道具，就得装备上强力的武器防具来解放，当然解放后装备的物品也就没了……所以我们一般尽量选择那些可以重复获取的强力装备，例如坏剑ティルフング、魔弓レイザーフォーテル、煌铠インフィネイトアドマイア、恐剑ヘルギ等等，这些多是在红莲之迷宫与最终迷宫中的敌人所掉下的，在上期研究中均有提及。此外部分作成物品也可以考虑，例如霸王の铠、スルーズの手甲等。

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD All Right Reserved.Developed by tri-Ace Inc.
Character Ilustration KOU YOSHINARI/YOU YOSHINARI

除了解放之外，战魂还有其他方面值得我们关注，例如他们加入的等级是和我方同伴当时的等级有关，而多选一的情况下加入的战魂是随机的。即使是同一职业的战魂，其能力的成长、普通攻击以及习得的魔法都大有差别，像ミリティア作为弓箭手习得的魔法甚至不比专业的魔法师差！此外在每个战魂的简介中可以看到不少战魂之间有各种关系，例如姐妹、母子、夫妻等等，甚至还有一方杀了另一方的情况。在游戏中，将特定关系的战魂编成到一起战斗，还可以听到特殊的对话，可惜此时并无字幕。当然，特定的剧情同伴(例如レナス和敌方的レザード)以及剧情同伴和战魂之间(例如ファルクス和ブラムス)也会有相应的对话。



物品作成

似乎是最近流行的风潮，不少RPG甚至S・RPG都在游戏中加入了合成或作成物品的系统，本作也不例外。作成物品需要在商店中进行，首先需要购买一定金额的物品才能查看该店的得意物品所需素材，在收集全相应素材(注意数量)后，再回到该店卖出，然后就可以购入该作成物品了。除了动物相关的几个饰品外，其他的作成物品都可以最多购买99个，当然其中一些素材根本没那么多……另外，值得一提的是行商人，他所在的位置正如其名是在四处变化的，具体如右表：

章节	所在位置
第3章	コリアンドル村→カルスタッド
第4章	ディパン城最左側
第5章	ディパン入口附近
第6章	コリアンドル村

所需素材部分会在店里墙上的贴纸处有提示，当然更多的还得自己去四处辛苦张罗。一般来说，这些素材主要的来源是在商定中购买和打倒(切断部位)敌人时掉下，另外也有部分位于各处迷宫的宝箱中。下面这里会给出全部的作成物品以及所需素材的入手方法，当然入手方法也并不是唯一的，注意从敌人处获得的话，要考虑切断的部位，例如封雷の尾羽之类的自然是要砍尾巴的。不过综合来说，作成物品对本作的游戏进程影响不大，武器方面也就第三章的苍剑グランスティング值得一作，后期作成的武器和利用同伴离开以及红莲之迷宫中获得的武器相差甚远。倒是饰品和防具方面可多关注一些，例如彻底防毒的ポイズンチェック可在早中期就作成数个；有传送耐性80%的霸王の铠也要尽量作成；还有道具方面可无限使用的圣杯、幻视の珠等等。当然，动物指轮这系列也要记得及时入手，资金不足的话也要先将素材收集齐全。

场所	物品名	必要素材	相应敌人	出现地方
港町ゾルデ	名刀五月雨	名刀蜘蛛切り1	宝箱	スルス火山洞窟
		フルンティング1	商店购买	クレルモンフェラン
		アダマンタイト2	アイアンゴーレム	摩龙殿
		真红の牙3	ウィンターウルフ	スカビア溪谷
港町ゾルデ	エルヴンタブタ	炼赤矿1	マスカリティスト カー	摩龙殿
		罗针鳎1	ボルトドラゴン	クローサス
		魔物のうろこ2	リザードマン	アウドゥーラ
港町ゾルデ	ル ングリーブ	ナイトグリーブ1	商店购买	クレルモンフェラン
		熊曜の爪2	ウィンターウルフ	スカラビ溪谷
		红莲のうろこ1	レッドドラゴン	ヴァルハラ宫殿
港町ゾルデ	ポイズンチェック	ドクロの器3	スケルトン	丧失の森
		漆黑の结晶2	バリスティックライノ	王家の地下道
		坏れたアミュレット2	スケルトン	丧失の森
港町ゾルデ	スタンチェック	琥珀2	ブリッツビートル	丧失の森
		淀んだ水2	ブリッツビートル	丧失の森
		坏れたアミュレット2	スケルトン	丧失の森
港町ゾルデ	魔女の秘药	フェイタルシード1	ミメティックフラワー	精灵の森
		命の辉石2	スペクトラルナイト	摩龙殿
		トロルクレイ2	トロル	苍枯の森
港町ゾルデ	精灵の灵药	命の辉石2	スペクトラルナイト	摩龙殿
		大粒の真珠1	ギガントマイマイ	4章王家の地下道
		メタボライザー2	ヒドラ	クローサス
港町ゾルデ	エリクサー	鱼鳞2	フライングフィッシュ	キセナ平原
		兽肉1	ダイアウルフ	丧失の森
		祭祀书1	ワーニングジュエル	キセナ平原
港町ゾルデ	圣杯	崩虚珠2	ライフスティーラー	精灵の森
		金のコイン1	コボルトキング	苍枯の森
		银のコイン1	コボルトウォーリアー	苍枯の森
		铜のコイン1	コボルトナイト	苍枯の森
港町ゾルデ	やわらかな石	妖精の小箱3	リザードロード	アウドゥーラ
		命の辉石1	スペクトラルナイト	摩龙殿
		ブラッドジュエリー1	ヴァンパイア	クローサス
港町ゾルデ	捷读みの石版	罗针鳎3	ボルトドラゴン	クローサス
		风切羽2	エルブンホーク	精灵の森
		契约の锁2	リビングアーマー	キセナ平原
港町ゾルデ	金の卵	ボルト酒2	トラッシュデーモン	妄执の馆
		ロイヤルゼリー1	ミラ ジュワスプ	トゥルゲン矿山
		海鲜肉3	フライングキラー	4章王家の地下道
港町ゾルデ	幻视の珠	ひまわりのたね1	公太郎	セラフィックゲート4层
		崩虚珠1	ライフスティーラー	精灵の森
		魔眼の宝箱珠2	アンクリーンギャザリング	クローサス
		魔镜の欠片2	ファントムボーダー	クローサス
		アダマンタイト1	アイアンゴーレム	摩龙殿
港町ゾルデ	猫の指轮	狩られたネズミ1	给猫15个"海鲜肉"可全部获得	港町ゾルデ
		尻尾の切れたトカゲ1		
		不幸な青い鸟1		
		ねこのふん1		
ヴィルノア	名刀虎切り	ロングソード1	商店购买	港町ゾルデ
		兽の毛皮3	ダイアウルフ	丧失の森
		铁矿石3	ゴブリン	キセナ平原
ヴィルノア	名剑ム ンファルクス	坏れた剑2	バーサーカー	妄执の馆
		セイバートゥース1	ディーブマン	アウドゥーラ
		大粒の真珠1	ギガントマイマイ	4章王家の地下道
		ホーリィクリスタル1	商店购买	港町ゾルデ
ヴィルノア	エレメンタルエッジ	猛禽の爪1	ジャイアントホ ク	セルドベルグ
		するどい矛先2	リザードナイト	4章王家の地下道
		铁矿石2	ゴブリン	キセナ平原
ヴィルノア	スプリームクロスボウ	スリングトップ1	コボルト	セルドベルグ
		羽毛3	サンダーホーク	セルドベルグ
ヴィルノア	クリスタルヘルム	アイアンヘルム1	商店购买	ヴィルノア
		甲虫の角	ジャイアントスカラベ	サーマ砂漠
		子鬼の牙1	ゴブリン	キセナ平原
ヴィルノア	ルーンヘルム	クラウン1	コボルトキング	苍枯の森
		セイバートゥース1	ディーブマン	アウドゥーラ
		レクドホーン1	レッドドラゴン	ヴァルハラ宫殿
ヴィルノア	圣皇后のティアラ	白い花弁2	サンドフラワー	サーマ砂漠
		コアルビー1	レッドジュエル	スルス火山洞窟
		魔眼の宝箱珠1	アンクリーンギャザリング	クローサス
ヴィルノア	シルバーキュイラス	キュイラス1	商店购买	行商人
		铁矿石2	ゴブリン	キセナ平原
		シルバーサレット2	商店购买	ディパン城下町
ヴィルノア	フェアリィグリーブ	スプリ ムガーブ1	商店购买	クレルモンフェラン
		赤错の珠	マスタリティストーカー	摩龙殿
		フレイムブレスコア1	ドラゴンバット	摩龙殿
		ユミルの泪1	アイストロル	スカビア溪谷

场所	物品名	必要素材	相应敌人	出现地方
ヴィルノア	セイクリッドガーダー	骨クズ1	スケルトン	喪失の森
		猛禽の爪2	ジャイアントホーク	セルドベルグ
		羽毛1	サンダーホーク	セルドベルグ
ヴィルノア	マジックグローブ	飞燕鳞2	ワイルドリザード	スルス火山洞窟
		ヒートブレート1	デザートホーン	サーマ砂漠
ヴィルノア	ヴェイングリ ブ	ワニ皮1	リザードマン	アウドゥーラ
		龙胆石1	ワイバーン	セルドヘルグ
ヴィルノア	フリーズチェック	视玉2	スケルタルアーミー	スルス火山洞窟
		怨念の块1	ゴースト	セルドベルク
		レイフォース1	ジャイアントクラブ	アウドゥーラ
ヴィルノア	コンフューズチェック	ベラドンナ1	トキシックフラワー	苍枯の森
		魔物のうろこ3	リザードマン	アウトゥーラ
		折れた爪1	オウルベア	セルドベルグ
ヴィルノア	ヒールリング	雷の宝箱珠1	スケルタルアーミ	スルス火山洞窟
		大ワシの心脏3	サンダーホーク	セルドベルグ
		铁矿石3	ゴブリン	キセナ平原
クレルモンフェラン	ルーンスレイヤー	ファルシオン1	商店购买	行商人
		漆黑の结晶4	バリスティックライノ	王家の地下道
		贯通の刻印1	ゴートマン	苍枯の森
クレルモンフェラン	名剑アロンダイト	坏れた大剑2	ジャイアントスケルトン	妄执の馆
		ブラッドジュエリー1	バンパイア	クローサス
		バラの刻印1	シャープシザー	狭间の洞窟
		魔镜の欠片1	ファントムボーダー	クローサス
クレルモンフェラン	ツヴァイハンダ	坏れた大剑2	ジャイアントスケルトン	妄执の馆
		トロルクレイ2	トロル	苍枯の森
		腐った棍棒2	トロルチーフ	妄执の馆
クレルモンフェラン	苍剑グランスティング	スクレップ1	商店购买	ヴィルノア
		封雷の尾羽5	サンダーホーク	セルドベルグ
		稲妻石2	スケルタルアーミー	スルス火山洞窟
クレルモンフェラン	ゲリナリ スレイヤー	らせんの矢じり1	バリスティックライノ	王家の地下道
		贯通の刻印2	ゴートマン	苍枯の森
		ベラドンナ2	トキシックフラワー	苍枯の森
クレルモンフェラン	メイジスレイヤー	ストレングスボウ1	宝箱	纱世初期装备 水上神殿
		贯通の刻印1	ゴートマン	苍枯の森
		魔眼の宝箱珠1	アンクリーンギャザリング	クローサス
		魔镜の欠片1	ファントムボーダー	クローサス
クレルモンフェラン	シャイニィラプチャー	アーバレスト1	宝箱	龙の墓场
		贝壳の弹丸1	クラーケン	アウドゥーラ
		风切羽2	グリフォン	苍枯の森1回目
		ハ ムンード1	ミメティックフラワー	精灵の森
クレルモンフェラン	ソウルスレイヤー	アーマーピアス1	ランドクラーケン	クローサス
		スティールウイング1	ライフスティーラー	精灵
		风切羽2	グリフォン	苍枯の森1回目
		シルフィードアロートープ1	バフォメット	レザードの塔
クレルモンフェラン	ミスリルワンド	坏れた杖2	コボルトキング	苍枯の森
		メイスヘッド1	クラーケン	アウドゥーラ
		ゴーレムアイ1	クラスティゴーレム	セルドベルグ
クレルモンフェラン	ブラッディクロー	猛禽の爪2	ジャイアントホーク	セルドベルグ
		虫のカギ爪2	クイーンワスプ	トゥルゲン矿山
		ヴァンパイアクロー2	ヴァンパイア	クローサス
		恶魔の右腕1	ロットデーモン	レザードの塔
クレルモンフェラン	フィラクトヘルム	炼赤矿1	マスカリティストーカー	奉龙殿
		羊の前齿1	サテュロス	妄执の馆
		こうもりの羽2	ジャイアントバット	キセナ平原
クレルモンフェラン	霸王の铠	シルバーメイル1	商店购买	クレルモンフェラン
		火ネズミの毛皮1	ファイアバット	スルス火山洞窟
		封岚の尾羽1	エルヴンホーク	精灵の森
		ディープドゥーム1	ロットデーモン	レザードの塔
		黎冰珠	イーガネスチェイサー	狭间の洞窟
クレルモンフェラン	ウインドグローブ	こうもりの羽1	ジャイアントバット	キセナ平原
		ボーンメイス1	カオスウーズ	ディパン
		ギブリスケイル1	ボルトドラゴン	クローサス
クレルモンフェラン	犬の指轮	しゃぶった骨1	给狗15个"骨付き肉"	ヴィルノア
		かじった靴1	可全部获得	
		ぼろぼろの布1		
		いぬのふん1		

场所	物品名	必要素材	相应敌人	出现地方
クレルモンフェラン	ストーンチェック	假面の欠片2	シャーマンチーフ	クローサス
		ボーンメイス2	カオスウーズ	ディパン
		粘着液2	ジャイアントスネイル	トゥルゲン矿山
クレルモンフェラン	サイレンスチェック	ベラドンナ2	トキシックフラワー	苍枯の森
		小恶魔の心脏3	トラッシュデーモン	妄执の馆
		恶魔のひづめ1	グレーターデーモン	妄执の馆
クレルモンフェラン	ウィークチェック	こうもりの耳2	ファイアバット	スルス火山洞窟
		こうもりの羽2	ジャイアントバット	キセナ平原
		ベラドンナ3	トキシックフラワー	苍枯の森
行商人	イグニートソード	カリバーン1	ディバインスレイブ	ヴァルハラ
		晕炎の尖晶石3	イーガネスチェイサ	狭间の洞窟
		不灭の炎1	ファントムガーディアン	奉龙殿
		ダークアミュレット1	アンデッドマスター	レザード
行商人	蛇矛バシリスク	圣枪セントハルバード1	アーリィ初期装备	
		贯通の刻印3	ゴートマン	苍枯の森
		炼金术の书1	宝箱	ヴァルハラ宫殿
行商人	ホーリィロッド	ルビーメイス1	商店购买	ヴィルノア
		ホーリィスピネル1	コボルトキング	苍枯の森
		赤铜の圣印2	スペクトラルナイト	奉龙殿
行商人	デュエルヘルム	クラウン1	コボルトキング	苍枯の森
		ホーリィスピネル1	コボルトキング	苍枯の森
		魔镜の欠片2	ファントムボーダー	クローサス
行商人	アイシクルブレート	ジャンクシールド2	リザードマン	アウドゥーラ
		金刚石1	トロルチーフ	妄执の馆
		雷の宝箱珠1	スケルタルアーミー	スルス火山洞窟
行商人	レザークローク	兽の毛皮1	ダイアウルフ	丧失の森
		こうもりの羽2	ジャイアントバット	キセナ平原
行商人	战乙女のペンダント	コアスピネル1	マジックミラー	ヴァルハラ宫殿
		魔镜の欠片1	ファントムボーダー	クローサス
		契约の锁1	リビングアーマー	キセナ平原
		バラの刻印1	シャープシザー	狭间の洞窟
行商人	カーズチェック	甲虫の角3	ジャイアントスカラベ	サーマ
		小恶魔の心脏1	トラッシュデーモン	妄执の馆
		ガイストコア1	クラスティゴーレム	セルドベルグ
行商人	パラライチェック	こうもりの羽5	ジャイアントバット	キセナ平原
		虚ろの壳1	バリスティックライノ	丧失の森
		琥珀1	ブリッツビートル	丧失の森
行商人	シャドウクリスタル	怨念の块1	ゴースト	セルドベルク
		漆黑の结晶2	バリスティックライノ	王家の地下道
行商人	プライムエリクサー	エリクサー1	商店购买	アスガルド
		ロイヤルゼリー1	ミラージュワスプ	トゥルゲン矿山
		大ワシの心脏1	サンダーホーク	セルドベルグ
		メタボライザー1	ヒドラ	クローサス
行商人	无欠の护符	ジャンクシールド1	リザードマン	アウドゥーラ
		坚牢骨1	クレイマン	トゥルゲン矿山
		甲虫の壳片1	ジャイアントスカラベ	サーマ砂漠
行商人	鸟の指轮	ひよこのえさ1	给鸡15个"骨クズ"可全部获得	コリアントル
		野菜くず1		
		贝壳入りのえさ1		
		とりのふん1		
アスガルド	オレイカルコスの杖	ロータスワンド1	商店购买	クレルモンフェラン
		ダークアミュレット1	アンデッドマスター	レザードの塔
		魔眼の宝箱珠3	アンクリーンギャザリング	クローサス
		スティールウイング1	ライフスティーラー	狭间の洞窟
アスガルド	スルーズの手甲	ダマスカス矿2	アイアンゴーレム	奉龙殿
		黑曜の爪3	ウィンターウルフ	スカラヒ溪谷
		ブラッディクロス1	マスカリティストーカー	奉龙殿
アスガルド	ミラクルガード	ブリリアントピースメーカー1	箱ミミック	苍枯の森
		ジェントルカード1	ジェントル	狭间の洞窟
		セイクリッドオーバーツ1	セイクリッド・サック	ヴァルハラ宫殿
アスガルド	魔女の秘药	フェイタルシード1	ミメティックフラワー	精灵の森
		命の辉石2	スペクトラルナイト	奉龙殿
		トロルクレイ2	トロル	苍枯の森
アスガルド	精灵の灵药	命の辉石2	スペクトラルナイト	奉龙殿
		大粒の真珠2	ギガントマイマイ	4章王家の地下道
		メタボライザー2	ヒドラ	クローサス
アスガルド	エリクサー	鱼磷2	フライングフィッシュ	キセナ平原
		兽肉1	ダイアウルフ	丧失の森
		祭祀书1	ワーニングジュエル	キセナ平原
アスガルド	プライムエリクサー	エリクサー1	商店购买	アスガルド
		ロイヤルゼリー1	ミラージュワスプ	トゥルゲン矿山
		大ワシの心脏1	サンダーホーク	セルドベルグ
		メタボライザー1	ヒドラ	クローサス
アスガルド	无欠の护符	ジャンクシールド1	リザードマン	アウドゥーラ
		坚牢骨1	クレイマン	トゥルゲン矿山
		甲虫の壳片1	ジャイアントスカラベ	サーマ砂漠
アスガルド	ソロモンの指轮	猫の指轮1	物品作成	港町ゾルデ
		犬の指轮1	物品作成	クレルモンフェラン
		鸟の指轮1	物品作成	行商人

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

PS2 原名 日版

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说

15个隐藏门

游戏中分散着15个装有隐藏宝箱的特殊门。首先，玩家要找到它们，其次还要拥有相应的钥匙才能够打开。这些宝箱都装有很不错的装备、饰品或是武器。由于版面的限制，只能就将所有门按照**编号、(A)地点、(B)钥匙所在地以及(C)获得物品**列在下面，希望大家能够谅解。

A.ダブリー矿山某条路左边破坏墙壁，进去后再一次破坏墙壁门后出现
B.漂浮大陆神庙内
C.戒指：魔女の瞳

A.アベルの方舟绿球里从有两根柱子的地方点击右边的传送石，进入新区域破坏墙壁后取得
B.通过Gemix初级
C.E.S.用：G－イグニスIII

A.第3章和博士对话后去ペディア岛
B.在ペディア岛打倒エルデカイザーΣ后获得
C.特殊道具：EKデバイスΣ

A.统合先进技术试验场(内部被4个箱子阻挡着)
B.KOS－MOS和T－elos测试后与ユリ・ミズラヒ对话的房间内
C.武器：KWP－XI

A.ラビュリントス13号门里
B.ラビュリントス(降下作战发生后4F)
C.特殊道具：EKデバイス・烈

A.デュランダル(パークエリア)
B.在统合先进技术试验场战胜オメガ・イド后获得
C.特殊道具：EKデバイスB

A.ラビュリントス(降下作战发生后)
B.ラビュリントス第7章追シオン时，将全部8个フェデラル・リポート交给2F的ローリエ
C.戒指：威压の指轮

A.ヴェクター S－Division第一块区域
B.打坏ペディア岛海中竖立着的两块石头右边那块
C.项链：ティアーズリバー

A.エルザB1
B.统合先进技术试验场得BOSSアルドラカーフ掉落
C.特殊道具：EKデバイス

A.统合先进技术试验场外部(抢夺KOS－MOS时)
B.战略制压舰メルカバ(人部分)
C.防具：KAP－NAR

A.战略制压舰メルカバ(人部分)
B.ダブリー矿山BOSSマイ
C.项链：スイートペイン

A.浮游大陆(需要到上面打下矿石砸坏山洞里的石头)
B.战略制压舰メルカバ
C.武器：ガーディアン

A.アベルの箱舟蓝色球里第3个区域一直往右走
B.ラビュリントス13号门里
C.项链：龙の眼

A.エルザ格纳库
B.アベルの方舟蓝色球里的宝箱
C.アイアンメイデン

A.ラビュリントス
B.第6章后知道マイ父亲死亡真相后去与ダブリー矿山的マイ对话
C.武器：ヒノカカグラ

关于7号门的8个フェデラル・リポート所在地点

01：第五章。市街A地区破坏桥下的门，接着通过门走到另一头打破机器
02：第五章。市街A地区，刚一进入就能够找到
03：第七章。市街A地区破坏敌人乘坐的车子
04：第七章。市街A地区，降下作战开始后在街道上获得
05：第七章。市街A地区救出瓦砾下的老人
06：第五章。市街A地区自动售货机边上的垃圾桶(高地上)
07：第七章。旧搬入ゲート北出口地面上的发光物
08：第七章。旧搬入ゲート北出口地面上的发光物

PS2 原名 THE お姉チャンバラ2 日版

御姐武戏2

投稿人：喜绿

全服装收集

彩・2P	完成4个任务
彩・3P	完成10个任务
彩・4P	将问号项升满
彩・5P	打过BERSERK难度
咲・2P	完成6个任务
咲・3P	完成12个任务
咲・4P	打过BERSERK难度

任务相关

只要完成任务(クエスト，QUEST)，除了可以获得服装外，还可以开启别的要素，具体如下：

完成1个任务	获得壁纸1
完成2个任务	获得壁纸2
完成12个任务	可以将角色能力初期化

难度相关

打过EASY或NORMAL	出现HARD难度
打过HARD	出现VIOLENT难度和隐藏人物エヴァ
打过VIOLENT	出现BERSERK难度和壁纸3
打过BERSERK	出现彩和咲的最后一件服装

暴力御姐如今又挥刀走上了X360的舞台，不过这种僵尸加御姐的组合着实让我反胃。希望X360版能在音乐方面好好下点工夫，千万不要再这么单调了。

PS2 原名 エウレカセブン NEW VISION 日版

交响诗篇NEW VISION

与前作的联动

只要在初次游戏时读取PS2上的前作《交响诗篇TR1》的通关存档，在シチュエーションモード就可以立刻使用包括レントン&エウレカ在内的隐藏人物和机体。

本作定于2008年加入《机战》！(猜的)

PS2 原名 THE KING OF FIGHTERS XI 日版

格斗之王XI

投稿人：河南 李天龙

色彩编辑的秘密

凡是SNK Playmore的街机移植作品，必定有色彩编辑模式。一般说来都不会有人去研究它，但拜高手指教，在下发现这一次的色彩编辑非常强。它不但可以为角色换颜色，还可以给角色的特效(如火、冰等)换颜色！而且这一次的编辑功能非常强大，你可以直接调出固有角色并复制他们的颜色，然后粘贴到自己想改的角色身上，真的很不错！

玩不到街机版，PS2版的《格斗之王XI》就这么无声无息地过去了，在我们这边它甚至还不如前些时出的那个"96"、"97"的合集受欢迎。但色彩编辑应该会一直保留下去，成为每个移植作品的固定模式，所以特地写出来与大家分享，也不知算不算秘技，呵呵。

冲着你最后一段话，这段秘技便也要用啊！

PS2 原名 饿狼传说Battle Archives 日版

饿狼传说战斗档案1

▲有人说，为了这张封面买这个游戏也是值得的。你认为呢？

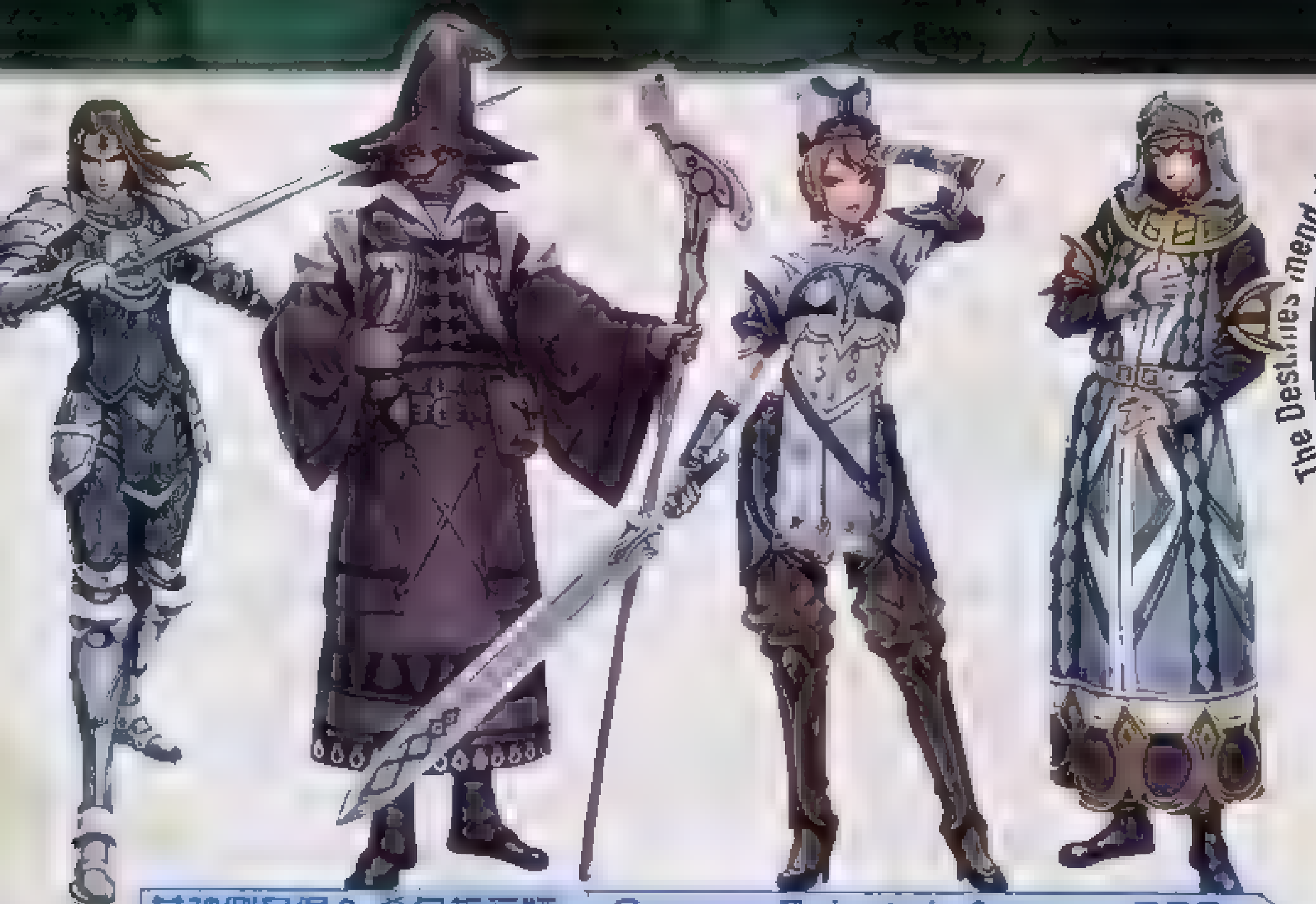
《饿狼传说3》之潜在能力

在对战的第一回合开始前按住□、△、○、×不放，当电脑喊出"GO"的时候再按START键，如果此时角色的名字变为绿色，那么就代表着你可以使用潜在能力了。如果失败的话，必须在下一战的第一回合重新输入秘技才能使用。潜在能力一回合只能用一次。

《饿狼传说3》之专家难度

在游戏开始前的教学画面中，输入←、→、←、→、→、←、→、←，如果成功的话，画面下方会出现EXPERT字样，即表示你进入了比HARD更难的专家难度。

本作就是把当年的街机版拼在了一起，只是追加了一点点新要素而已。不过当年街机上有用的几个秘技却试不出来，真是奇怪啊！



小说回廊

文 邪魔天使

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

写这个剧情时越到后面越来越觉得这游戏里对理查德的性格刻画虽然着墨不多，但都极为精细。从最初的彬彬有礼(虽然大家都知道这家伙一定不怀好意)到后来的"为了一个女神变BOSS"，将一个爱情疯子刻画得惟妙惟肖。他所做的一切都是为了和自己心爱的女神在一起，但要达到这样的目的却是毁灭千万人的幸福。这样一个自私、卑劣的情痴，让人不得不恨，不得不爱。偏执狂这个词就是为这种人准备的，很喜欢最终战时他的那些台词，每一句都那么让人恨得牙痒痒，但这一切，都是为了一个人。所以说，蕾娜斯有这样一个男人深爱着她还是很幸福的。(爆)还好她没把路西奥带来，不然这个世界会变得更混乱了。

女神侧身像2 希尔梅丽娅	Square Enix/tri-Ace	RPG	PS2
VALKYRIE PROFILE SILMERIA	2006年6月22日	日版	
无对应周边			

第三章 缭绕的迷惑

第一节

这几天我们的鲁法斯少爷快被气死了，自从那个阴阳怪气的"四眼"加入队伍后鲁法斯的心情就从来没好过。看着那个魔法师一天到晚都围着阿莉莎转就觉得碍眼，而且那个不懂世事的白痴公主偏偏对那家伙还信任有加，天知道那些一天到晚都捣鼓着奇怪玩意儿的魔术师肚子里到底有什么打算。瞟了一眼身旁那个比自己高了一个多头的壮汉，鲁法斯叹了口气，别指望这个肌肉都只长到身上而不长脑子的莽夫，只要那个傻公主说东，他就不会说西。鲁法斯还清楚地记得他拉下脸去和这个壮汉商量叫他传话给阿莉莎叫她小心那个魔法师时，壮汉两眼一翻，用鄙视的眼神看着自己的样子。"只要公主喜欢，迪兰也喜欢。"听听，这是有脑子的人说的话么？经过这次后鲁法斯就再没了和迪兰商量正事的勇气，天知道这头脑简单的家伙会胡说些什么。

"鲁法斯，你不舒服？"阿莉莎好奇地看着脸色在不停变化的鲁法斯关切地问道。

"哦……啊，没事，没事。"察觉到自己失态的鲁法斯脸一红。

"真的没事？"

"没事就没事，你烦不烦！"鲁法斯有些生气了，但一看到阿莉莎那有些要哭的样子，鲁法斯就心软了，"对不起，我不该发火，只是最近心情不是很好，哎，你看我，你心情一定比我更不好。"靠，本大爷一定是上辈子欠你的！鲁法斯心中暗骂一声，忽然他察觉到那个魔法师正看着自己，他毫不示弱地回瞪了回去。看什么看！没看过男人么！臭四眼，还对本大爷怪笑，真是个贱人。以鲁法斯的"毒口"他早已在心中暗自把那个臭法师骂了多少遍，只碍于阿莉莎的面子他才没发作。理查德向鲁法斯笑了笑，点了点头继续与阿莉莎交谈起来。起先阿莉莎也有些怀疑这个魔法师，但经过一段时间后她发现理查德是个处事冷静、头脑精明也很体贴人的人，自然热络了起来，虽然希尔梅丽娅时常提醒她要提防这个男人，因为她觉得这男人看阿莉莎的眼神不对。

"对了，理查德先生你是哪人啊？"阿莉莎看着理查德那紫黑色天鹅绒法袍好奇地问道，这种手工即使是手工业发达的迪万也没见过，特别是那衣物和披风边上的刺绣，那样的用针手法简直不可思议。忍不住用手摸了摸，天鹅绒那柔滑轻软的质感让阿莉莎觉得非常舒服。

"公主殿下……"理查德轻声提示到，阿莉莎这才注意到自己居然在一个男人身上乱摸，不禁脸红得像个苹果。

"殿下不必知道在下来自哪儿，只要知道在下绝无恶意就行了。"理查德的声音还是那么具有成熟男人的磁性。"不知道我说我来自弗伦斯伯格他们会不会知道这个魔法都市。"一想到这理查德又露出了他迷人的微笑。

切，这小子一看就不知道是个好人。鲁法斯横了一眼理查德，转而将目光落在了阿莉莎身上，他可不想这笨公主出什么事情。等等？自己啥时开始关心起这傻公主来了？

先不谈公主，当那个傻大个自称知道放置龙宝玉的古代遗迹时鲁法斯的眼睛都要掉出来了。来到克利安德尔村，迪兰感叹这里已是时过境迁没有以前的繁荣，不过对于理查德而言却有另一番感慨，但他的脸上并没有表现出来。

一来到塞尔德贝尔格山岳遗迹鲁法斯就不禁皱起了眉头，果然如那粗人所说这里的确有个遗迹，但500年的时光已经让这里风化得很严重了，鲁法斯越来越怀疑这里会有什么龙宝玉。

"嗯……"理查德托着下巴来回在着破烂的遗迹前来回走动观察了一下，不紧不慢地说道，"的确，也不一定在这里。"

"什么？"鲁法斯火大了，这不是明摆着折腾人么，而且他对这个四眼的看法本来就不是太好。

"龙宝玉根据守护者的不同安置地点也会有所变化，而那帮守护者现在已经死绝了。"

"那我们到这里来是干嘛？"单手叉腰的鲁法斯一张臭脸看着眼前的魔法师，要不是阿莉莎在场他一定打得这个魔法师生活不能自理。

"希尔梅丽娅殿下。"理查德根本没看鲁法斯，向阿莉莎说道。

"我试试。"说话的已经变成了希尔梅丽娅。

"物质指引？"这下鲁法斯知道理查德的用意了，如果这里是那些龙宝玉守护者放置龙宝玉的地方，那么这里的放置龙宝玉的地方就会有残存思念，如果龙宝玉不在这里，靠希尔梅丽娅物质指引的能力那么就会知道龙宝玉被转移到什么地方去了。

"别在这里站着不动了，我们快去找吧。"希尔梅丽娅向众人说道，忽然她察觉到了一股似曾相识的气息，虽然不能确认，但她觉得还是隐藏起来的好。

"怎么了？"阿莉莎有些紧张地问道。

"嘘，这段时间别跟我说话。"希尔梅丽娅命令道，阿莉莎正要问原因就已经感觉不到希尔梅丽娅的气息了，就好像她从自己的身体里消失了一样，但她知道这只是希尔梅丽娅隔绝了自己、不让外人发现自己的方法。

"喂，啥事？"鲁法斯没好气地问道。

"啊、啊，没事。"阿莉莎慌忙掩饰

道，鲁法斯白了她一眼。

鲁法斯斜着眼睛看了一眼这个破烂的遗迹，哼了一声，他走了不少地方，这个遗迹算个啥。不过一进遗迹他就有点后悔了，这里阴暗潮湿，还有股泥土夹杂着腐烂尸体的味道，更别说那些挂在墙上的蜘蛛网和一些恶心的怪物了，虽说他武艺高强没把那些怪物放在眼里，但喜爱干净的他对这里的肮脏的确有些受不了。而且，这该死的迷宫咋就那么难走，阴暗就算了，以他的视力，就算这里没亮光他也照样看得清清楚楚。但断了的石墙阻碍道路，绕道；石梯没了，绕道；前面游荡的怪物体积那么大，貌似是个不好惹的主，绕道。几趟下来，就算鲁法斯体力过人，但也要想想那个娇弱的公主。

"#￥%&@，为什么要把那个什么龙宝玉安置在这个地方，休息休息。"从一个帅哥的嘴里冒出脏话，这倒是件很少见的事情。

阿莉莎听鲁法斯这么说呼了口气，已经觉得有些累了的她也不管地面肮脏与否就坐了下去，理查德也在阿莉莎的对面坐下，而鲁法斯坐在了理查德身旁，监视着他的一举一动，迪兰则站着为众人把风。

"也许是考虑到不被众神和不死者夺取吧。"接过鲁法斯的话，理查德说道，"毕竟它是守护整个人间界安定的支柱，不过正是这种东西才引来更多人的好奇心吧。"

"嗯。"阿莉莎点了点头，觉得背后被一块突出的石头顶着不舒服，阿莉莎挪了挪身体，不过……为什么手下按着的那东西有点奇怪，摸起来硬硬的，还有那圆圆的末端。阿莉莎低头一看，这一看不要紧，把她吓得花容失色。

"洞 "阿莉莎飞快地将自己的手从那森森白骨上挪开，坐在地上连退几

步，“那、那是……”

“估计是盗墓者的骨头吧。”理查德轻描淡写地说道，说的时候还拿起一个骷髅头看了几眼，然后随意将那不知是谁的可怜骨头扔到一边，然后又捡起一块颚骨仔细观察着说道，“估计以为到这里应该埋藏了什么金银财宝吧。”

看着理查德丝毫没有觉得厌恶地把玩着那块颚骨，有时还敲两下，阿莉莎就觉得眼前这个男人真可怕，忽然她想到理查德是个魔法师，魔法师总是喜欢收集有些稀奇古怪的玩意，这东西对他来说应该习以为常了吧。

“迪兰先生？”理查抬头看了一下把风的迪兰，只见他已经拔出了背上的大剑，一副面临大敌的样子。忽然迪兰朝黑暗中的一个角落挥剑砍了过去，还没让人反应过来黑暗中一个金属东西就将迪兰手中的剑隔开。迪兰微微吃了一惊，以他的经验来看，对方显然是个人，而对方手中格开他攻击的那柄剑一定也不小，挥剑者的劲道也是有力十足。迪兰不敢放松，连忙挥过数剑，但那人都将这些招式一一化解。

“停、停、停！我搞错人了！”那个人收起剑高声叫道。

“你说什么？”迪兰显然让对手的随意退缩惹得有些不高兴。

“是这样的，刚才我看到那些被怪物袭击的人的尸体，所以以为你们是……”这是一个男人的声音，听起来年纪有二十多岁，很粗，但是中气十足。那个男人走近了，接着还有的那么稍微一点点的亮光，众人看到一个身着重铠的粗犷重战士站在了自己面前。那个男人有个一张刚毅的脸，一条可怕的伤疤从他的左眉一直拉到左颚，但不知为什么，这条伤疤配在这个男人脸上却显得男人更加有英气，丝毫没有不协调的感觉。

“嘿嘿，如果你们是，我就想把你们的皮剥下来，或许能卖个好加钱。”男人干笑了两声。

“你说什么！”显然这个看上去有点像雇佣兵的家伙　迪兰看到他的铠甲上没有王国的徽章，，以他多年的经验来看，这人显然是个雇佣兵——并不是很惹人高兴。迪兰有些恼怒，他举剑换了一个姿势，准备第二次进攻。说不定这家伙就是奉命来刺杀公主的。

“亚琉哲，别闹了！”就在两人僵持不下时一个清脆的女中音响起，说着一个女性战士走了过来。女战士有一头黑色的短发，身着的紧身轻铠勾勒出她因为经常战斗而训练出来的美丽身材。她的眼睛炯炯有神，异于普通女子。

为什么……我觉得在哪见过她……阿莉莎想到，不知为什么，她第一眼对这个女战士的印象就很好。

她什么时候来的。鲁法斯和迪兰想的是另外一个问题，这个女人如此悄然无息地出现在眼前自己居然没有察觉，这太蹊跷了。

“发生什么事了？”女性向那个叫亚琉哲的雇佣兵问道。

“啊，没什么，我只是向我们的同行打声招呼而已。”

“同行？”女性狐疑地看了一眼自己的同伴，然后将目光落在了眼前的四个人身上。

“休得无礼！”迪兰举起剑指着女人，把自己与盗墓者相提并论简直是对自己的侮辱，“我们是迪兰公国的人，别把我们和你们两个狗屁盗墓者混为一谈！”

“啊，那真失礼。”女性向迪兰道歉，但语气不卑不亢，“不错，如你所说，我们是来挖墓的。”

没想到女性回答得如此爽快，这反倒让迪兰有点不知道下面说什么了。

“没办法，本来我们是雇佣兵，可惜现在是太平盛世，我们也只得找点宝物来糊口。我叫蕾奥涅，这个男的叫亚琉哲。”指了指身旁的那个大汉，蕾奥涅说道，“这里比传说中更麻烦，如果允许的话能不能让我们与你们同行？当然，猎物的话不用对半分，4比2就行了。”

“喂！之前你可不是这么说的啊。”亚琉哲向蕾奥涅怒道，之前谈好的价格可不是这样。

“我拒绝，本来我们就不是盗墓来的。”迪兰生气地说道，这样的要求他当然要阻止，现在要杀阿莉莎的人太多，他可不想留这两个来历不明的家伙成为隐患。

“迪兰！”阿莉莎出声阻止了迪兰，小声说道，“虽然我们目的不同，但我觉得一起应该好点……”

“殿下，您就让这两个不明来历的人跟我们一起？”迪兰有些急，这个善良的公主显然是涉世未深，连起码的不要轻易相信陌生人这句话都不知道。

“彼此彼此。”鲁法斯说道，我们不知道对方的底细，难道对方会知道我们的？傻。

“走了走了，喂，傻大个，还杵在那儿干嘛？等蘑菇长出来好吃么？”鲁法斯白了一眼迪兰，挥了挥手说道。

……

盯着鲁法斯右手中指上的那枚戒指，蕾奥涅的眼神变得有些异样起来。

第二节

“怎么了？”见鲁法斯一动不动地站在空空的台座面前，迪兰好奇地问道。

“没什么，意料之中，现在该我们可爱的希尔梅丽娅出场了。”鲁法斯向阿莉莎说道。

“嗯？还有一个同伴？”蕾奥涅好奇地问道，她向四周看了看，人数还是六人。

“什么？喂，你们什么意思，你们都藏了什么！”亚琉哲怒道，他最讨厌别人玩阴的，但无奈他旁边站着的是个魔法师，魔法师看都没看他一眼只顾把目光锁定在台座前的阿莉莎身上。

“住嘴，亚琉哲！”蕾奥涅一句话就让亚琉哲乖乖闭上嘴，但他还在哪里叨咕什么。

“希尔梅丽娅？快点啊。”阿莉莎将手放在台座上有些焦急，希尔梅丽娅还是没有回应，这让她有些慌了。

“我们还是离远一点，这样公主殿下好集中精神。”理查德说着向众人做了一个手势。

退后几步之后阿莉莎的状态好了不少，她很快就集中了精神，将台座上的残留思念读取了出了。

“宝玉被搬到威尔诺亚去了。”起身后希尔梅丽娅对所有人说道，那个威严的气势明眼人一眼就能看出她与那个柔弱的公主有什么不同。

“那个……我叫蕾奥涅，刚才与大家一起同行的。”蕾奥涅有些不安地自我介绍道，她并不是瞎子，决不可能看不出阿莉莎的变化，再加上希尔梅丽娅那冷漠的语气和态度，两人的差别实在太大。

“跟刚才的女孩不是一个人？”蕾奥涅惊讶地说道，“双重人格？我听说过一个身体里有多个灵魂存在的事情，亲眼见到这还是第一次。”

“就是那么回事。”希尔梅丽娅倒是没隐瞒，“行了，看来这里也没什么值钱的宝物，再找也是徒劳，大家撤吧。”

“等一下。”看着转身离去的阿莉莎，蕾奥涅叫住了她，“你说的那个宝玉是不是指龙宝玉？”

“如果我说是呢？”一听蕾奥涅这么问希尔梅丽娅立刻有所警觉，她慢慢将右手放在了剑柄上，只要那个女人说了什么不该说的，或者做了什么不该做的，她立即动手。

“别紧张，我对那东西没兴趣，只是想问问能不能之后还让我们跟你们待在一起？听说为了掩人耳目，宝物都藏起来了。怎么样？”

“别掉以轻心。”希尔梅丽娅提醒了一句阿莉莎陷入了沉默。

“啊，好。”阿莉莎点了点头。

第一次寻找碰壁虽然很正常，但这也让鲁法斯有些懊恼。走出遗迹后他一屁股坐在地上，在那里连连叹气。

“少磨磨蹭蹭的，趁天亮赶快前往威

尔诺亚。”瞪了一眼地上的鲁法斯，亚琉哲恶狠狠地吼道。

“居然被一个小贼指挥。”望着前面走着的两个人，迪兰愤愤地说道。

“你说什么！”亚琉哲回头就准备拔剑，但立即就被蕾奥涅阻止了。

真不知道这女人有什么能耐，能够制住那个白痴。鲁法斯心中这么想，虽然他也有些生气，但对眼前这个女人的警惕心更是提高了不少。

“不好意思，我们并没有指挥你们做什么意思。亚琉哲的意思我想是在夜间赶路的话比较麻烦，你说是不是？”蕾奥涅打着圆场，向身后的同伴示意了一下。

“哼，既然大家都一起了，不管是盗贼还是海盗，被人称为小贼老子就是不爽。”亚琉哲头一扬，一副你不道歉老子就不依的样子。

“行了行了。”蕾奥涅觉得好笑，怎么这么大个的男人闹起脾气来像个小孩子，“就因为这点小事生气，一点也不像你。”

“这么说你们还是怀疑我们？”蕾奥涅向阿莉莎他们四人问道。

“不不不，我可没那个意思。”理查德说道。

“那么你呢？”蕾奥涅将目光锁定在了阿莉莎身上。

“我？我没那么认为啊。”阿莉莎笑着说道。

“那么另外一位呢？”当谈到那个人时，蕾奥涅的语气变得有些严肃，而表情也变得冷漠起来，“物质指引能不能读人的心？希尔梅丽娅·瓦尔基里娅大人。”

来了。阿莉莎体内的希尔梅丽娅心

头一紧，这女人果然不一般。

“你想让我读你的心？”希尔梅丽娅说道。

“如果能够解开一些本来就没有的问题我觉得很高兴，你说是不是亚琉哲？”

“呵呵，有意思。”亚琉哲附和着说道。

希尔梅丽娅慢慢走近蕾奥涅，将手放在蕾奥涅的胸口上使出了物质指引。令人惊讶的是希尔梅丽娅并没有从蕾奥涅的心中读到任何信息。

“什么啊，真无聊。”看希尔梅丽娅摇了摇头，鲁法斯搔了搔头。

“真过份，你们还是怀疑我。”蕾奥涅半开玩笑半认真地说道。

“不不不，我不是那个意思。”鲁法斯连忙摆手。

“抱歉。我收回小贼的话。”迪兰走到亚琉哲伸出了手，亚琉哲想了想，也伸出手与迪兰的握在了一起。

“不过话说回来，居然可以读取寄宿在物体上的思念，女武神真是了不起啊。”鲁法斯不禁感叹道。

“那不是女武神的力量，那是只属于我的力量。”

穿过威尔诺亚再往南走就是奥德拉水上神殿，这是一个难得让人感到心情比较愉快的地方。由于靠近水源，这里终年有水。试探了一下水不是太冰以后，阿莉莎脱下鞋将脚泡在水里，水流

流过脚踝的舒适感觉让她感到一阵说不出的愉快，多日的疲劳也在瞬间没了踪影。

“呵呵，你一个公主居然跑东跑西，还真努力。”蕾奥涅看着悠闲地耍着水的阿莉莎笑着说道。

“因为这是我的职责。”阿莉莎说道。

“哦，什么职责？能不能说来听听？”蕾奥涅好奇地问道。

“比众神先找到龙宝玉，然后把它带回国。”

“就这个？”惊讶于阿莉莎冒险的原因如此简单，蕾奥涅反而不知道接下来的问题该怎么问。

“那这跟我们寻宝有啥区别？”亚琉哲有些略带讽刺地说道。

“当然不同！”好像是受到巨大的侮辱一般，阿莉莎的声音突然一下子变大了，“我是为了避免与众神之间的战争！”

“原来有这么高尚的理由和远大的目标，看来小贼毕竟是小贼，目光短浅了点。”亚琉哲的语气还是不那么好。

“不，你们不是小贼，是跟我一起帮助迪万的值得信赖的合作者。”

“呵呵，即使你说的是谎话，还是受用的。”

“嘿嘿，你想高兴就直接点，有啥不好意思。”看穿了亚琉哲的心思，鲁法斯插口道。

“佣兵只要钱，赞赏一分钱都拿不到，有什么用？”亚琉哲恨恨地等了一眼那个可恶的“长舌男”。

“阿莉莎可是公主哦，如果让她知道你的能耐，说不定有一天会花高价钱雇你呢。”长舌男说道。

“哦？”蕾奥涅看了一眼阿莉莎，但并没有露出惊讶的表情。

“你不吃惊么？”见自己的话并没有达到预期的效果，鲁法斯有些尴尬。

“不吃惊，她有一种气质，我早就猜到她一定是个高贵的人了。”蕾奥涅平静地说道。

当看到台座空空如也时，大家都知道水中神殿看来也落空了——龙宝玉不在这里。鲁法斯走到台座前看了一下，无奈地向众人耸了耸肩。他习惯性地将手放在了台座上，但他立刻知道了这是件危险的事情。巨大的反弹力将他的手从台座上弹开，差点将他的手弄伤，右手中指上的戒指被甩了出去。

“啊！”突然，鲁法斯非常痛苦地倒在了地上，身体周围开始泛起不明的青光，他努力爬向那枚戒指，但无论他怎么努力都无法挪动半步。

“快！给他戴上戒指！”希尔梅丽娅命令阿莉莎道。阿莉莎赶紧捡起戒指套在了鲁法斯的手上，鲁法斯这才缓过起来，他喘着粗气，刚才的痛苦差点要了自己的命。

“奇怪，台座上虽然有结界，但应该对人类无害的啊。”迪兰觉得这件事也很奇怪。

“***我……并不是人类。***”鲁法斯一字一句地说道，周围一下子安静了下来，大家都直直地盯着眼前这个男人，不是人类？开玩笑，他哪里不像一个人了？如果怪物都像他这么漂亮大家都去当怪物算了。

“我是一个半精灵。”第二记重锤又敲了下来，这下比刚才那下还重，“我的肉体与神一样，也就是说我是‘神之器’。”

鲁法斯奋力地从地上爬了起来，蕾奥涅一直盯着他，眼神发生了很多种变化。

“你果然已经知道了。”鲁法斯对阿莉莎说道，语气中带有一丝怒气。

“这是怎么回事，我怎么会知道？”听出鲁法斯心中的不高兴，阿莉莎有些手足无措，自己明明没做什么啊，为什么发脾气？

“我是奥丁专用的预备肉体！”一说到这个，鲁法斯的语气不是生气，而是十分愤怒了，他把手伸到阿莉莎面前，让她能清楚地看到这枚镶嵌有巨大红宝石的戒指。

“那家伙如果发生什么立刻就会转移到我身体里来，靠这枚戒指我可以停止成长，停止老化。”

“如果取下来会有什么样的结果？”迪兰问道。

哼，原来你还没那么笨。鲁法斯看了一眼迪兰继续说道：“应该是灵魂会消失吧。”无奈地看了看那枚戒指，鲁法斯露出了一丝苦笑，“这样一来我不会轮回，我就永远只能靠这枚戒指活下去。”

“好不容易隐藏起来的身分，居然在不经意间露馅了。”说话的是希尔梅丽娅。

“我不是说过会为了你们去战斗吗？”

“是吗。你是因为对我们有什么期待而跟到这里来的吧？”希尔梅丽娅问道。

“嘿嘿，看来什么事都瞒不过你的眼睛。”鲁法斯干笑了两声，“我在你们身上下了赌注——如果打倒奥丁那个混蛋，也许我的命运会改变也说不定。像个家畜一样生活在精灵之森，我已经早厌倦了。现在露馅了也没办法了，反正知道的是你们，那我也没什么烦恼的事了。”

“这个世界上没有无法抗争的命运，我们都是同伴。”理查德幽幽地说道。

“呵呵，别安慰我了。”鲁法斯沉默了一下，抬头呼出一口气，“走吧，别在这浪费时间。”

“嗯，宝玉已经向卡尔斯塔德方向去了。”希尔梅丽娅附和道。

“***可悲的神之奴隶……***”望着鲁法斯的背影，蕾奥涅低声说道，但她的话谁也没有听见。

第三节

当鲁法斯说出自己是半精灵后一路上就没见他说过几句话，只是有时候阿莉莎叫他吃饭的时候会“哦”一声，多数情况下是在发呆，有时盯着地面会盯好久。这一切阿莉莎都看在眼中，疼在心中。毕竟这人是自己的伙伴，经历了这么久，虽然这人嘴巴是毒了点，却是个可以完全信赖的朋友。来到火山，鲁法斯还是一句话不说，阿莉莎忍不住了，走上前去关心地问道：

“还疼吗？”

“不。”

“那个……其实我以前认为在这个世界上只有我一个人被众神所戏弄，啊，抱歉。”忘记了鲁法斯是奥丁的神之器，阿莉莎发现自己说错了话，“但我听到你说的之后，说实话，我觉得轻松了不少。因为你和我……是一样的……”

“一样吗？”鲁法斯摇了摇头，“我觉得还是你要麻烦一点。”

“是啊……”阿莉莎笑了一下，“当我才知道希尔梅丽娅的事情的时候我晚上吓

得都不敢睡觉，如果睡着的时候希尔梅丽娅被召唤的话，那我就不会再醒来了，当我想到这个时就无法入睡了。***灵魂消失……到底是什么感觉？***”

“别说了！”鲁法斯捂住耳朵大声喊道。

“抱歉。”

“也许你已经看开了，但我即使现在睡觉都还感到害怕。”明显的，鲁法斯说话的声音已经有些颤抖。

“***看来神是不会赐予我们安宁的了……***”阿莉莎轻叹了一声。

“好了好了，别说了，我们还是赶紧找到宝玉然后一拳把奥丁轰飞吧。”

“好！”看到鲁法斯恢复了些精神，阿莉莎也变得高兴起来。

火山中的遗迹还是没有龙宝玉的下落，但下一步的方向已经弄清楚了，那就是克雷尔蒙菲兰。正当众人要离开的时候，蕾奥涅向一个角落瞟了一眼。她走了过去蹲下身子，轻轻地叹了口气，众人这才看清那是一个战士的尸体，看来不是冒险就是来盗宝的，可惜宝没找到，反而丢了性命。

“你认识他吗？”阿莉莎问道。

“不，不认识。只是有点同病相怜，也许有一天我也会落得个这样的下场。”说得有些凄然，但阿莉莎还是能理解。

“喂，我们可没时间给他建坟墓啊。”看着蕾奥涅解下了腰上的佩剑，亚琉哲知道这女人要干什么了。

“还是葬了吧，万一你有这一天，我还熟练点。”

“切，无聊。”亚琉哲摊了一下手。

“要帮忙吗？”阿莉莎问道。

“不用，这里太危险了，你们快走，我待会就跟上。”蕾奥涅微笑着对阿莉莎说道，见众人离去后她才将手放在那具尸体上念念有词。看着出现在眼前的英灵，蕾奥涅满意地点了点头，他将一些情报告诉给了那个英灵，叫他转告给上面。这些举动她觉得做得天衣无缝，但她万万没想到她所做的一切，都落在了魔法师理查德的眼中。

为了抓紧时间众人决定连夜赶路，虽然鲁法斯有点抱怨，但也只有少数服从多数。

“希尔梅丽娅！”看到已经有些倦意眼看就要跌倒的希尔梅丽娅，蕾奥涅急忙跑过去将她扶了起来。

“为什么你知道我是谁？”一道凛厉的目光从希尔梅丽娅的眼中射了出来。

“看你的眼神就看出来了，跟刚才完全不一样。”没有吞吞吐吐，没有惊慌失措，说得是如此自然，看着像警惕大敌的小猫一样的希尔梅丽娅，蕾奥涅笑着说道。

“你眼神真好。”明显地带有一丝讽刺，但蕾奥涅对希尔梅丽娅的话根本就没在意，“阿莉莎没习惯这种长途旅行，已经睡着了。”整理了一下头发，希尔梅丽娅站直了起来。

“但您看起来也很累啊。”理查德关心地说道。

“这是阿莉莎的肉体，不是我的，像这样停留在表现也并不是那么轻松。”

“那你最好还是休息一下吧。”蕾奥涅还是将希尔梅丽娅扶着坐下，这次希尔梅丽娅没有抵触。

“嘿嘿，今天你看起来没那么强势哦。”鲁法斯开玩笑地说道。

“嗯，我其实并没有像你们想像中那么强，因为我是不完全的存在……”

“***这个世界上没有什么东西是完全的。***”蕾奥涅像是在自言自语，但这句话似乎已经触动了希尔梅丽娅心中的某种东西。

“咳咳……”忽然希尔梅丽娅剧烈地咳嗽起来，蕾奥涅慌忙抱住她，希尔梅丽娅回头看了她一眼，眼中的神情捉摸不透。

蕾奥涅找了一块比较干的草地整理一下，让希尔梅丽娅躺了下来，为了不让她觉得难受，还将自己的盾叠在一起给希尔梅丽娅做了枕头。

“嗯，好舒服，谢谢。”垫着圆盾，希尔梅丽娅觉得舒服了不少，她笑着对蕾奥涅说道，“***这也许就是姐姐的宠爱吧。***”

“……”姐姐，蕾奥涅听希尔梅丽娅说出这个词时不禁闭上了眼睛，这个词她好久没有听过了，“我也不知道，因为我始终都是一个人。”

“啊！这里是哪儿？”看着希尔梅丽

娅惊讶的样子，蕾奥涅已经猜到这是阿莉莎醒过来了。

“抱歉，我睡了这么久。”阿莉莎不好意思地说道。

“没什么。现在希尔梅丽娅累了，她睡了。你再睡一下吧，现在离天亮已经没多少时间了。”

阿莉莎点了点头，又躺了下来，但这时她怎么也睡不着，而身边的蕾奥涅似乎也有什么心思，一直望着夜空也没有入睡。

“那个……”阿莉莎试探性地说道。

“什么事？”

“蕾奥涅要找的东西是什么？”

“希尔梅丽娅！”蕾奥涅一下子坐了起来，神情怪异地看着阿莉莎。

“不，是我。我在想，如果宝玉旁边没其他宝物，你和亚琉哲……”

“你是担心我会说要你们把宝玉让给我么？放心，我不会让你们为难的。”蕾奥涅笑着说道。

“那就好……”得到满意的答案，阿莉莎终于闭上了眼睛，但蕾奥涅是怎么也睡不着了。

稍作休息再走了两天，众人来到了克雷尔蒙菲兰这个繁华的城市，打听到库罗萨斯森林遗迹的具体位置后整顿了一下就出发了。遗迹虽然离城不远，但道路却不是那么好，走走停停居然耗到第三天都还没到。再加上这里天气不是很好，速度也慢了不少。这天，好不容易天气晴了，大家晚上在森林里点燃了篝火。阿莉莎拿起一只烤鱼，闻着香气咬了一口。嗯，好吃。吃着东西大家开始闲聊起来，不知什么时候讨论到为什么迪万那么恨神起来。

“呵呵，其实迪万怨恨神不是一天两天的了。”迪兰说道，对于这个迪万老兵而言，他知道的东西自然是最多的，“曾经女武神强制带走了迪万的贤王，让他成为战魂，这对王室和人们都带来了极大的痛苦。”

“这是多久以前的事？”亚琉哲好奇地问道。

“200年前。”顿了顿，迪兰继续说道，“在大家对这件事的记忆还未消失前奥丁又多次在人间施暴，就这样积少成多，大家对神的怨恨也越来越深。”

“那你是多少年前的人？”鲁法斯问道。

“差不多100年前吧。”

“啊？这什么话。”亚琉哲这下糊涂了，看迪兰的样子，怎么可能是个一百多数的老大爷。

“哦，你还不知道。”鲁法斯想起了亚琉哲根本就不知道迪兰的真实身分，“告诉你，迪兰是希尔梅丽娅选定的战魂。”

“什么！”亚琉哲以奇怪的眼神看着迪兰，把迪兰看得心里毛毛的。亚琉哲渐渐靠近迪兰，小心翼翼地用手指戳了一下迪兰的手臂。

“拿开！恶心！”迪兰一把打掉亚琉哲的毛手怒道。

“我是第一次看到战魂，让我摸摸。”亚琉哲还不死心。

“滚！”迪兰举起了拳头。

看着两个大汉在那里嬉戏，阿莉莎噗哧一声就笑了出来，谁都没注意到蕾奥涅一言不发坐在一旁，而理查德目光也没放在阿莉莎身上，他只是默默地注视着蕾奥涅。

一走进库罗萨斯森林遗迹阿莉莎就不禁暗暗叫苦，这里果然如人们说的那样环境糟糕，这里的天都是灰蒙蒙的。

“哇，不好！”已经感到有水滴到脸上，鲁法斯已经预感马上暴雨就要来了，在找到一个避雨之地的时候，大家刚钻进去雨就下了起来。

“好险。”鲁法斯擦了擦身上的水珠，再把头发梳了一下。

六个人就这样坐在石台上等着雨停下来。

“阿莉莎，身体里有神的力量与精神，你有啥感觉？”蕾奥涅为了不让气氛这么沉闷找了一个话题，而且这也是她比较想提的一个问题。

“怎么突然问到这个问题。”阿莉莎也有点奇怪蕾奥涅会这么问。

“好奇嘛。”

“我觉得……是个障碍。”说到这个，阿莉莎的眼中流露出悲伤神色，“不被自己的父母爱，因为畏惧和蔑视而被赶出了国家，对于我而言只有怨恨。”

“是吗……”

“但是现在……*没有她不管是我的祖国还是人间界都无法拯救，这也许就是我的命运吧。*”

“抱歉，我问了不该问的问题。”蕾奥涅歉意地向阿莉莎笑了笑。

“没关系，现在已经没关系了。”阿莉莎笑着对蕾奥涅说道，不知为什么蕾奥涅觉得心中某个地方抽搐了一下。

库罗萨斯森林遗迹依旧没有龙宝玉的消息，但从台座上的残留意识希尔梅丽娅已经知道下一个地方是奉龙殿。

“小心！”迪兰一声惊呼将希尔梅丽娅拉到身后，这时她才发现一个不死者悄无声息地出现在了自己身后。

“玷污神圣遗迹的不死者，这里不是你待的地方！”希尔梅丽娅怒道。似乎是听到了希尔梅丽娅的怒吼，不死者悄悄地飘走了，但它的目光并没有在希尔梅丽娅身上，而是那个迪兰。

“奇怪，不死者还这么胆小？”鲁法斯觉得有些不可思议。

“偶尔也有不好战性格比较温和的不死者。”迪兰解释道，“不过还是赶快离开这个地方。”

在迪兰的催促下众人赶紧离开了森林遗迹，不死者的出现给众人的心中又蒙上了一层阴影，如果不死王也来掺上一脚的话，那么事情就更加难办了。

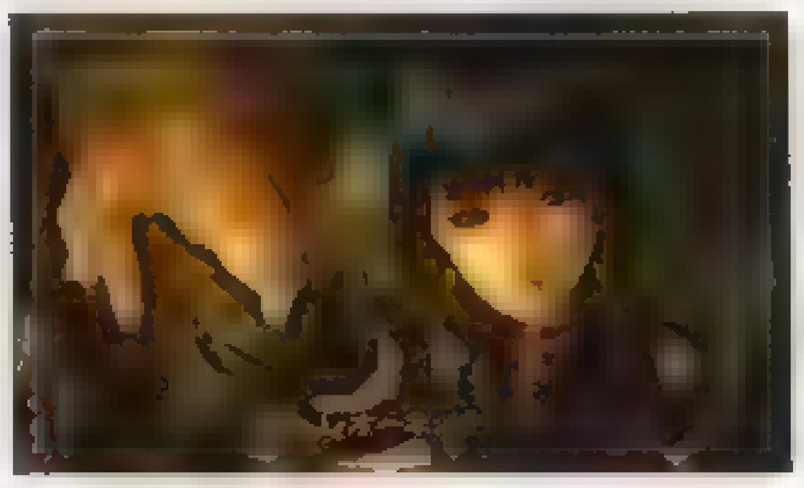
第四节

奉龙殿，一个巨大而古老的神殿，这里的设计与其他神殿完全不同。当理查德走在这里的时候觉得是那么奇特。没想到以前是这个样子……理查德摸了一下那还未腐蚀的石壁，能看到这个遗迹的原貌，理查德兴奋不已。

“有了！”当来到奉龙殿的深处，看到一颗火红的球体在台座上熊熊燃烧时，鲁法斯高兴地叫道。那颗红色的球里似乎有火焰在翻腾，让人感到它那神秘而强大的力量。

希尔梅丽娅静静地走向那颗宝玉，但她的警惕心还是未消失。忽然，就在众人都将目光集中在宝玉上时，一个黑色的影子袭向了希尔梅丽娅。

“蕾奥涅！”亚琉哲惊叫到，他完全没想到自己的同伴会突然袭击。但希尔梅丽娅似乎是早就预测到有这样的情况，迅速拔出了手中的剑。就在两人的剑即将相碰时，蕾奥涅在空中突然改变了姿势，还没等希尔梅丽娅反应过来，



龙宝玉已经在她的手中了。

“龙宝玉是奥丁的，别逼我杀阿莉莎。如果不阻止你们拿到宝玉这种愚蠢行为，在这之后你们会遇到更多麻烦。”蕾奥涅对希尔梅丽娅说道。

“原来是这样，希尔梅丽娅，对不起，我没注意到。”心中阿莉莎的意志这才发现希尔梅丽娅为什么一直叫她提醒蕾奥涅，但事到如今已经无法挽回。

“你这是干什么！”亚琉哲怒道。

蕾奥涅没有回答，只是在一团紫色的光罩住她后，一个身着黑色铠甲的女武神出现在了众人面前，一眼就能看出这是命运三女神的长女亚莉。

“你骗了我！可恶，原来你为了完成任务居然利用我！”亚琉哲越说越气，最后提剑就向亚莉砍去。

“小心！”希尔梅丽娅惊叫一声，但已经为时已晚，亚莉手中变出的长枪已经刺穿了亚琉哲的身体。

“你这个乱来的家伙。”鲁法斯又是生气又是心痛，但看伤势，估计已经应该没救了。

“亚琉哲，我问你，要跟我一起走吗？”亚莉再次问道，虽然她知道问不问结果都是一样。

“呸，臭女人，谁会给你走！”亚琉哲吐了一口唾沫，恶狠狠地说道。

“我会收下亚琉哲。”希尔梅丽娅说道，“即使你用强将他收服，但也不会永远捆住他的心。”

“哼，蕾娜斯也许会接受，但对我而言，奥丁大人的命令才是第一。”

“我听说有些反奥丁的战魂成为了不死者与他作对。”希尔梅丽娅说道。

“那是因为你放跑了他们，希尔梅丽娅！你还是在没惹怒奥丁大人前乖乖回瓦尔哈拉吧。”亚莉挥了一下手中的长枪，亚琉哲忽然觉得非常痛苦，他觉得自己的灵魂要和身体快要分开了。渐渐地，亚琉哲的身体泛起白光，一会儿就和亚莉一起消失了。

死寂，硕大的房间中没有一个人说话，眼睁睁看着亚莉将龙宝玉和亚琉哲带走，众人没有做一丝反抗。

“这到底是怎么了！”鲁法斯恨恨地说道。

“抱歉，是我的过失。”希尔梅丽娅说道，“也许这只是一个借口，只要存在肉体上的差异，那我和亚莉就不会对等。我知道那个人是亚莉，但不知为什么还是不知如何是好，我接触龙宝玉的瞬间，恐怕是阿莉莎的意志进入我的脑海中，让我变得一片空白。”

“所以我叫你快点嘛，抢回来不就好了么。”鲁法斯懊恼地说道。

“亚莉·瓦尔基丽殿下看来是认真的了，以防万一，她可能会利用龙宝玉的力量毁了这里。”理查德说着对阿莉莎笑着说道，“你的对策绝不是错的。”

“抱歉，我居然不知道蕾奥涅就是女武神……”阿莉莎不知道如何面对大家。

“亚莉没杀你，我们还有可能打击他们。”希尔梅丽娅对阿莉莎说道。

“现在众神得到了龙宝玉，估计他们认为摧毁迪万的机会来了。”理查德说道。

“那么你想潜入迪万来个败者复活？”鲁法斯问道。

“只有这一条路可以选择了，希尔梅丽娅殿下。”

“但是那帮家伙想得到希尔梅丽娅的灵魂，也许迪万摧毁的同时也是个陷阱？”迪兰不像他外表那么粗犷，分析得头头是道。

“即使知道是陷阱也要去。”希尔梅丽娅的意志很坚定。

“既然你有那勇气，我们就帮到底吧。”鲁法斯、迪兰以及理查德齐声表达了自己对阿莉莎的效忠。

“拜托了，阿莉莎。”希尔梅丽娅对阿莉莎说道，口气中充满了对她的信任。

“我们走！”希尔梅丽娅下达了命令。

第四章 众神的袭击

第一节

金碧辉煌的英灵殿瓦尔哈拉，诸神之王正端坐在他的王座上望着那通红的龙宝玉。奥丁满意地笑了，“不愧是四宝之一，这样的光芒也只有在我手中才能显得如此耀眼夺目。”

“干得不错，亚莉·瓦尔基里娅。”奥丁看了一眼跪在王座下的黑铠女武神赞道，并顺手将龙宝玉交给了站在身旁的芙蕾。

“那是我的光荣。”

“时机已经成熟，攻击迪万。”奥丁笑了一下命令道，看了一眼有些迟疑的女武神，奥丁问道，“怎么了？”

“啊，不。我只是有一事不明，是否能向奥丁大人询问一下。”亚莉有些慌张。

“说吧。”

“奥丁大人会如何处置人间界？”思索了一阵，亚莉终于问出了这个问题。

“你担心龙宝玉是吧？”芙蕾接口问道。

“不错。如果龙宝玉长时间消失，人间界就会毁灭。”亚莉担心地说道。

“在迪万消灭之前你还是专心进攻迪万吧，我并不希望消灭人间界。迪万的反逆意识已经很明确了，貌似他们有超越我们想像的计策，但是只要我们有龙宝玉，就不怕。”

见奥丁只将目光放在龙宝玉上，亚莉起身准备离开。

“要我跟你一起么？”芙蕾关切地问道。

“不用了。”亚莉冷冷地回答道，头也不回地离开了。

“您到底有何打算？”见亚莉离去，芙蕾向坐在王座上贪婪地欣赏着龙宝玉的奥丁问道。

“不死者王的所在地已经知道了，那家伙一定会前往迪万，如果到时能和希尔梅丽娅一起带回来那倒省去了不少时间。”看了一眼芙蕾有些异样的眼神，奥丁笑着问道，“你不服？”

“不，只是我觉得龙宝玉和不死者王这顺序是不是弄反了？”

“不用担心。”奥丁笑了，只要龙宝玉在手，那不死者王是先除掉还是后除掉那还不是轻松至极的事？想到这他越看龙宝玉越高兴，一些以前早就拟定好的计划开始蠢蠢欲动起来。

这边的阿莉莎也是焦急万分，他们想快点到达迪万但却没有什么好的法子，好不容易想到利用转移方阵，但理查德说他使用得不纯熟，而且迪万城又布下了结界，最后也只得作罢。这样自好步行，那时间就浪费了不少。而且更

让人担心的是路上居然出现了神族来进行阻扰，看来众神对迪万的进攻已经开始了，没有龙宝玉，又只是凡人，对神的战斗其结果可想而知。

迪万城前处刑台已经站满了人，他们惊恐地看着四周天界的士兵。忽然，这些人发出一声惊呼，他们看到自己的国王双手被捆着被推到了断头台前。国王巴巴罗萨看了一眼已经背叛自己的三贤者中的沃尔扎和凯因凄然地笑了。这时达雷斯被带了上来，巴巴罗萨苦笑了一下，没想到到最后忠于自己的却是这个以前并不怎么信任的年轻人。

“王妃怎么样了？”巴巴罗萨问道。

“已经安顿好了。”达雷斯说道。

这时天空中缓缓降落一团紫色的光球，光芒散开之后，女武神亚莉出现在了众人面前。

“王妃呢？”亚莉向已经站在断头台阀门前的亚琉哲问道。

“这两人已经没有求生之心，年轻的那个打死也不透露王妃的下落。”

“那就让他们去死吧。”亚莉冷冷地说道，接着，她转过身扫了一眼下面的人，朗声说道，“你们看好了！看看你们这个冒犯了神的叛逆者最后的样子！”

蕾娜斯？忽然，亚莉感觉到了一股熟悉的气息。不可能，她怎么会在这里？这时唰地一声，一支箭打断了她的思路，看了一眼那支箭，亚莉知道，该来的始终是要来。

“父亲！”阿莉莎一声尖叫冲进了刑场。

“也好……”亚莉示意让沃尔扎和凯因上去，但无奈两个不中用的家伙却败下阵来。亚莉向亚琉哲点了点头，亚琉哲虽然有些不忍，但最后还是松开了手中的转盘。

“不！”阿莉莎凄惨地尖叫一声差点昏过去。随着断头刀的落下，巴巴罗萨的人头也与自己的身体分离。

“我会等你到晚上，在这之前好好整理一下自己的心情吧。”看着阿莉莎，亚莉的语气依旧是那么冷酷，她瞟了一眼瘫在地上的沃尔扎和凯因，鄙夷地说道，“还说什么三贤者，原来迪万也不过如此。”

“不过如此的是你，女武神……”这时沃尔扎和凯因从地上站了起来，他们的脸起了变化，原本白色的皮肤已经变成紫色，并且上面还出现了裂痕，一看就知道他们已经不是人类了。沃尔扎从怀里抓出一包绿色的粉末将它撒到达雷斯身上，然后与凯因一起以超越常人的速度狂笑着离开。

“食尸鬼粉？”看着地面撒落的绿色粉末，亚莉皱起了眉头，“没想到会变成不死者逃了，难道真的就那么恨神么？”她看了一眼亚琉哲，两人很快就从刑场消失。

“达雷斯！”阿莉莎看到躺在地上很痛苦的好友飞快地跑了过去。

“阿莉莎……”看到阿莉莎，达雷斯欣慰地笑了，向她道出了一切实情，“其实王期望的……是迪万不受任何人控制，享受永远的和平，还有……阿莉莎你成为一个完全的人类。因此这需要‘王呼之秘法’，而向王进言的就是沃尔扎。”

“王呼之秘法？”阿莉莎问道。

“这是只有奥丁才能使用的失传的魔法，也是女武神的转生系统。”

“父亲因为研究那个才牺牲了这么多生命？”

“对于这个几乎没成功性可言的研究牺牲这么多，最心痛还是王啊。呵呵，虽然是沃尔扎和凯因推荐的，但最后我还是牵扯进来了，这么年轻就当了三贤者，想想也是件好笑的事。最后，我希望你能原谅我一件事。”

“什么事？”

“向王进言将你送往远方的那个人……就是我，为了不让你担心，王立刻就答应了我的提议。请原谅我……”

阿莉莎已经不知道说什么才好了，失去父亲的痛苦，再加上受到的刺激，她连自己能够站在这里都感到惊讶。

“唔……可恶的女武神，如果没有你！如果没有你！”食尸鬼之粉的效力发作了，达雷斯痛苦地抱着头，他的皮肤发生着变化，由白皙变为深紫，他狂叫一声飞身离开刑场。

“达雷斯！达雷斯！”看着自己的好友也离自己而去，阿莉莎一句话也说不出来了。

隔了好久，阿莉莎从地上站了起来，她擦了擦眼角的泪水，最后看了一眼父亲，决定去找母亲。走进已经破坏的城堡，鲁法斯突然想到了什么。

“我说我这样拯救人间界是不是意味着我们要打倒奥丁？”鲁法斯问道。

“不，只要夺回龙宝玉将其安置在人间界就行了。”迪兰说道。

“但是现在奥丁亲自守护着龙宝玉，要夺回来可没那么容易。”理查德叹了一口气。

“看来我们没捷径可走了。”鲁法斯有些无可奈何，“对了，我们这么做是不是会引起诸神之黄昏，然后获得胜利？不过这也太乱来了吧。”

“呵呵，没想到你这么软弱。”理查德扶了扶眼镜，笑了，“你可是这个世界上惟一能够与奥丁相抗衡的人的啊，从某种意义上讲，你比希尔梅丽娅殿下更有资格能与奥丁叫板。”

“原来如此。”迪兰也明白了理查德想说什么。

“你是说因为我是神之器？别把我当傻瓜！”

“不，这是对你的敬意。”理查德摆了摆手说道，“没有比你再合适不过的人选了，不是作为神之器，而是作为真正的神。”

“是么？连我都有些兴趣了。但是，如果鲁法斯没有那样的胆量和觉悟，一切都是纸上谈兵。”

鲁法斯陷入了沉思，他跟在阿莉莎身后一直沉默不语。

王妃自杀了，看着士兵抬出来的棺柩，阿莉莎悲痛欲绝。但现在没有太多的时间让她伤心，她来到宫殿的正殿，高高在上的是女武神亚莉。

“那是你干的？”阿莉莎质问道。

“我想那么做，可惜那个女人自己自杀了。”亚莉冷冷地说道。

“那还不是一样！”

“随便，你要那么想我也没办法。”亚莉从台阶上一步步走下来，很慢，但却充满了自信，“这一切都是奥丁大人的意思，神让灵魂轮回有错吗？”

阿莉莎拔剑冲了上去，但亚琉哲却挡在了她的面前。

“你总是这样，总是说奥丁大人怎么怎么，我已经听厌了，我想听听你自己的想法！”希尔梅丽娅的人格出现了。

“你在说什么？你别忘了，我们都是奥丁的使役。”

“够了！神没有道理去愚弄人类！”说着，希尔梅丽娅把剑举到了亚莉面前。

“你想寻求战斗的一时慰藉？好，我成全你。”亚莉也毫不示弱。

铛！两柄剑缠在了一起。希尔梅丽娅与亚莉的战斗正式打响，但她们并没有注意到两个黑影已经渐渐接近了她们。

“哈！”希尔梅丽娅高叫一声，一剑刺进了亚莉的身体。

“啊！”亚莉吃痛正要反击，却听见一个苍老怪异的声音响起。

“就是现在！”已经变为不死者的沃尔扎和凯因从一旁跳了出来，他们念动咒语，一道光从天而降，将希尔梅丽娅和亚莉的身体包围了起来。

“不好！”等希尔梅丽娅和亚莉反应过来已经来不及了，她们无法挪动自己的身体，而且身体有种撕裂的疼痛。没过多久，亚莉身上蕾奥涅的灵魂和阿莉莎身上希尔梅丽娅的灵魂已经从她们的身体中拔了出来，虽然没有完全脱离，但已经不远了。

“王呼之秘法！”迪兰惊叫了一声，身体发出了赤红的火焰，当人们再次看到他时，他已经变成了一个另一个人。

“不死者王布拉姆斯！”沃尔扎和凯因叫了起来，一看布拉姆斯出现立刻夺窗而逃。

但布拉姆斯没有理会他们，只是尽力将力量聚集，他努力让灵魂归位，这时理查德也从一边窜了出来加入了咏唱的行列。但是，布拉姆斯现在背后的门户大开，毫无防御力。

“！”希尔梅丽娅查觉到布拉姆斯背后不稳的波动，她看到芙蕾出现在了布拉姆斯后面，正高举双手准备袭击。希尔梅丽娅拼尽力气飘向布拉姆斯，但此时一个方阵出现在了空中。

“什么！”芙蕾吃了一惊，瞬间被一股巨大的力量震开，但她还是奋力将布拉姆斯封在了水晶当中，当一切都恢复平静过后，希尔梅丽娅、亚莉和布拉姆斯都无影无踪了。

“干得不错。”瓦尔哈拉的正殿里，奥丁欣赏着被封印在水晶中的不死者王布拉姆斯赞道。

“但是人类发动王呼之秘法，奥丁大人你允许这样的事发生吗？”芙蕾并不因为能抓到不死者王而欢欣鼓舞，反倒很担心。

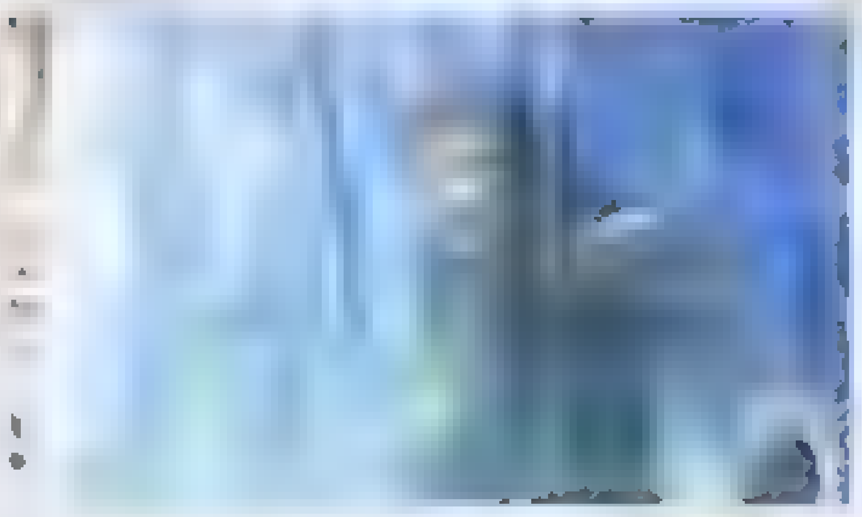
“亚莉已经平安回来了，虽然结果有些失败，但没有再追击的价值。”奥丁摆了摆手，安慰自己的女神。

“如果没有我，估计仪式就成功了，而且希尔梅丽娅她的去向现在……”芙蕾还是觉得形势不容乐观。

“本来这个世界就不允许同时有两个女武神，魔导师咏唱的王呼之秘法说不定让她转生了，这倒省去我的麻烦。”

“是吗……”女神的心中却有另一个想法，“不死者王那时似乎要发动一个法术，但我不知道是什么，只是感觉到……扭曲……”

“你被这个家伙的邪恶精神迷惑了？”奥丁有些打趣地说道，“呵呵，这可一点都不像你啊。现在我得到了龙宝玉，加快了崩坏的速度，作为安定人间界的力量之源，我觉得利用这家伙的灵魂。呵呵，如果因为这次而让王呼之秘法失传，也不坏。”看着水结晶中的布拉姆斯，奥丁的嘴角露出一丝邪恶的笑容。



第五章 看不见的手

第一节

痛，阿莉莎感觉自己的头都要裂开了，全身也虚弱无力，她努力睁开自己的眼睛向身旁看去，只看到鲁法斯一个人一声不吭地蜷缩在墙角一言不发。

“鲁法斯……”阿莉莎轻轻叫了一下，但鲁法斯并没有反应，她爬过去，看着鲁法斯那张写满无奈与绝望的脸，问道：

“发生什么事了？”

“我也不知道。”

“大家到哪去了？”阿莉莎往四周看了看，发现除了自己和鲁法斯，其他人都不见了。

“消失了。”

“消失！希尔梅丽娅！”阿莉莎觉得这怎么可能，忽然她想到了希尔梅丽娅，她努力与希尔梅丽娅联系，但任她怎么呼唤，心中总是空荡荡的，没有任何回应。

“也许因为王呼之秘法而转生了吧。”鲁法斯说道。

“研究……完成了？”阿莉莎的声音有些颤抖。

“可恶，为什么每一个人都隐瞒了什么。”

“迪兰和理查德呢？”

“谁知道，也许现在两人正在瓦尔哈拉闲逛呢。理查德那家伙……到最后都在努力咏唱咒文，迪兰那家伙好像使了什么强大的法术，呵呵，不死者王布拉姆斯，那家伙，比蕾奥涅还恶劣。”

“那我们接下来怎么办？”

“别问我！”鲁法斯吼道，但他忽然发现现在不应该对阿莉莎大吼大叫，又连忙向阿莉莎道歉，“对了，我们两个人去找龙宝玉吧，嘿嘿，我一个人可能不行。”

两人从迪万城慢慢走了出来，路上他们都没有说话，已是深夜，迪万城已经陷入了一片沉寂。想想当初自己第一次来的时候也是在晚上，但这个城市已经变化太多了。

“那个……”几乎是同时发话，两人对望了一言，相视而笑。

“你先说吧。”阿莉莎说道。

“嗯。那我先说。”鲁法斯顿了顿，似乎是下了什么很大的决心，“我要打倒奥丁！咦，你不惊讶吗？”看着阿莉莎那张表情平静的脸，鲁法斯觉得自己好失败。

“不，因为我也在想同样的事情。不过……怎么打倒他呢？”阿莉莎陷入了沉思。

“我会登上世界树的顶端，获得所有智慧，成为神。”看着阿莉莎惊讶的目光，鲁法斯继续说道，“你知道的吧，那是包括神界在内，创造世界的大树。”

“但是……”

“希尔梅丽娅不也承认了？我不想让这一切都成为一纸空谈！奥丁以前是一个拥有半精灵肉体的下级神，如果那家伙能做到的事，我也一定能做到！我不会原谅他那些暴行的！”

“那就带上我吧，我也想夺回龙宝玉打倒奥丁。但我不知道怎么去做，只有拜托你了。”

“不行。”鲁法斯的话非常坚决。

“为什么？”

“因为人类不允许进入世界树。”

“但我会发射光子，我会物质指引……”阿莉莎还想努力争取。

“但你……现在已经是个普通人了……再见了，阿莉莎……”鲁法斯走了几步又停了下来，“要想去神界就必须通过精灵之森里面的彩虹桥之门，我想如果是你能去的地方，你还是可以跟我一起的。”

“是吗！”阿莉莎破涕为笑，她就知道鲁法斯不会抛弃她不管的。

第一次来到精灵之森的阿莉莎对一切都是那么好奇，这个位于世界树下端的茂密森林是精灵们居住的场所，这些精灵守护着世界树不被他人破坏，而这里的景色也是优美至极。来到森林的深处，一块巨大的石壁出现在了两人面前。

“快看！就是这里了！”鲁法斯高兴地叫道，冲了进去。也奇怪，那个石壁接触到鲁法斯的身体后就变得好像透明一般，但是他回过头一看却发现阿莉莎在外面使劲敲打着石壁，手上已经渗出了鲜血。果然，人类是无法通过这道门的。

“住手！”鲁法斯已经看不下去了，他心疼地将已经急得哭出来的阿莉莎搂在怀里。轻拂着她的头发，鲁法斯不知道现在该如何是好，只觉得抱着她就会让她的心情平静下来。

“喂，你为什么能进那道门？”忽然，从森林中窜出几个阿斯神族的士兵，为首的那个对鲁法斯喊道，他的目光从鲁法斯的脸向下一移，看到了那枚戒指，“那枚戒指……半精灵！”

“快逃！”见身分被识破，鲁法斯拉着阿莉莎就跑。

“追！别让他们跑了！”

也不知跑了多久，鲁法斯感到阿莉莎已经气喘吁吁，她并经是人类，体质绝不可能与精灵相比。

“这……”一个士兵出现在了两人面前，还没等他叫出来，一支箭就穿透了他的脑袋。

“这边！”鲁法斯顺着声音的方向看去，一个精灵女性站在高处向他们招手，想也不想，鲁法斯就跟在精灵女性的后面来到了她所居住的大树。大树里完全是另一番景象，这里是一个简陋的小屋，但收拾得很干净，许多生活用品都整齐地摆放在一边，而另一边则是做草药的各种工具。精灵女性先帮阿莉莎包扎了一下伤口，然后准备了一袋食物。

“现在没事了，但你们不能长时间待在着，稍作休息最好马上出森林。”

“你……应该知道我是谁吧？”见精灵女性如此帮助自己，鲁法斯小心地问道。

“知道啊，要不海姆达尔怎么会红了眼地追你。”精灵女性将一捆箭递给了鲁法斯。

“既然知道为什么救我们？”

“怎么说呢，是觉得你们可怜吧……”

“呵呵，既然你救了我们，那我也不会怎么说你……”一听精灵女性的口气，鲁法斯就觉得难受，“你不过是想赶紧把我们撵走吧。”

“鲁法斯！”见鲁法斯说话这么不客气，而且又是面对救命恩人，阿莉莎赶紧阻止了他乱说。

“精灵怎么会同情我？”

“那个，请不要生气啊。”阿莉莎赶紧向精灵女性道歉。

“那么这位小姐是什么人呢？”精灵女性问道。

“我是迪万公国的阿莉莎。”阿莉莎回答道。

“啊，是人类啊。哦，别误会，我只是想知道你们到这里来干什么。”

“我们想穿过彩虹桥的门前往世界树，最后去瓦尔哈拉……”

“阿莉莎！”鲁法斯不想让其他人知道更多的事情。

“但对人类而言这不行啊，如果是被选定的战魂和不死者那还可以。”

“不死者？不死者可以吗？”阿莉莎问道。

“也就是舍弃肉体的意思，连心都要变成魔鬼，再也回不去了。”精灵女性的最后一句话与其说是提醒，不如说是警告。

“不死者……”一想到达雷斯的样子，阿莉莎不禁发抖。

“只要在喝下食尸鬼之粉后对精神作用的影响发作前阻止侵蚀就行了。”鲁法斯看了看手上的戒指，“戴上这枚戒指就会停止宿主的时间，也会停止成长和侵蚀。”

“但取下戒指鲁法斯怎么办？”

“灵魂消失只是在人间界，穿过彩虹桥之门就没关系了。”

“好，达雷斯应该在研究室里剩了食尸鬼之粉。”阿莉莎暗自下了决心。

“你们真的要这么做？”精灵女性吃了一惊，得到的是阿莉莎坚定眼神的回答。

在精灵女性这里休息了一阵后，鲁法斯和阿莉莎准备离开了。

“你们要小心。”精灵女性对阿莉莎叮嘱道，忽然，她将目光移向鲁法斯，看到他的戒指，女性的神情有些变化，但鲁法斯并没有察觉到，“我叫露莎丽艾。”

“嗯。”鲁法斯点了点头。

离露莎丽艾的大树渐渐远去，鲁法斯情不自禁向身后看了一眼。

为什么，那个感觉是那么熟悉……

两人飞速返回迪万城的地下研究室，并在里面找到了食尸鬼之粉。返回精灵之森，阿莉莎看了一眼那黏稠的绿色粉末装的东西，下了一个决心吃了下去。

“在这里！”阿斯神族的士兵守株待兔，将两人团团为住。

“唔……”阿莉莎痛苦地蹲在地上，鲁法斯知道药性已经发作，但现在的情况却不是很妙。

“啊！”一个神族士兵应声倒地，原来是露莎丽艾赶到了，趁这个时候鲁法斯赶紧将戒指取下来戴在阿莉莎身上将她抱进了石壁。鲁法斯一回头，发现露莎丽艾已经被士兵包围，看着鲁法斯，露莎丽艾露出一个笑容，任由利剑刺了过来。

为什么我的心好痛……鲁法斯觉得心脏仿佛被狠狠地刺了一刀，他觉得有些晕眩，当他清醒过来时发现露莎丽艾和神族士兵已经不见了。现在不能再耽搁，他扶起阿莉莎向彩虹桥走去。

第二节

“人间界已经到了荒废的地步，如果再不安置布拉姆斯的灵魂，人类就有可能灭亡了！请奥丁大人赶紧做决定！”瓦尔哈拉神殿里，芙蕾正劝说着奥丁。

“不是已经做了决定了么。”奥丁懒洋洋地回答道。

“如果人间界荒废，那么也会给天界带来不安定。”芙蕾有些急了。

“如果战魂有什么骚动就把他们一并解决了，世界有什么变化只会向适合的它的方向变化，如果为此而厌恶牺牲的话那就无法统治世界。”见奥丁心意已绝，芙蕾也只得退了下去。

“你也感觉到了吧，现在那些正接近这里的不洁灵魂。”奥丁走向一扇门，轻轻打开，一把双头长枪漂浮在空中，那是他的神器，神枪冈格尼尔。奥丁拿起了它，自言自语地说道，“看来要我亲自去解决了……”进入世界树的鲁法斯与阿莉莎很快就来到了树顶，一颗透明的巨大水晶正摆放在中心的位置。这就是世界的智慧了，鲁法斯心中想到。他慢慢接近水晶，正当他的手要碰到水晶时，一股巨大的力量将他震开了。

“谁都不准碰！包括你，我的躯壳。”

“你就是……奥丁。”鲁法斯看着眼前的男人，冷静地说道。

“一个躯壳居然想得到神的力量，你太傲慢了，现在我就告诉你什么是神！”奥丁说着举起神枪冈格尼尔就飞身攻了过来。鲁法斯和阿莉莎知道这个敌人可不像那些魔物，他可是众神之王奥丁，而且拥有世界四宝之一的神神枪冈格尼尔。两个人的力量的确太微弱了，众神之王奥丁很快就占据了上风，一拳就将鲁法斯打飞了出去。

“鲁法斯！”阿莉莎惊叫着扑向躺在地上的鲁法斯。

“快逃！”鲁法斯一脚将阿莉莎踢开，昏死了过去。

“哼，失去躯壳的确有点可惜，不过你们这种罪孽深重的行为是不可饶恕的！”奥丁正要下杀手，一股力量将他推了开去。“呵呵，貌似赶上了。”一个极具魅力的男性声音窜入阿莉莎的耳朵。“理查德！”阿莉莎惊喜地叫了出来。

“真是抱歉，转移方阵失败了，让大家吃了这么多苦头。”理查德转身看着奥丁，脸上露出一个诡异的笑容，不紧不慢地说道，“不知道我能不能对抗他。”

不知是什么，理查德念了一个奇怪的咒语，这个咒语阿莉莎似乎在哪听过，只见一个光束将奥丁罩住。

“奥丁大人，那个人就是扭曲的根源！”芙蕾突然出现想去救奥丁，却被弹开。理查德再念了一个咒语，这时奥丁的身上冒出一团红光，然后这团红光移向了鲁法斯的身体。“轮魂之咒！”看着

自己的灵魂进入鲁法斯的身体，奥丁吃惊得叫了起来，“一介魔导师居然会这么强大的魔法，你……”

“我可不是一介魔导师哦。”理查德笑着说道，此时在他的背后出现了一颗巨大的水晶，而水晶中封印的正是女武神希尔梅丽娅——在迪万城里沃尔扎和凯因发动王呼之秘法时，理查德用咒语封印了希尔梅丽娅，并用转移方阵带走，一切的一切，自大的受益者居然是他。

“被龙宝玉所迷惑，连制御神枪之力都开始衰退的愚神，不成长便衰退，这是自然的法则。”理查德走进冈格尼尔，将其拿了起来，“能够与这把神枪相配的，只有我。”理查德念动转移咒语，已经将灵魂换入鲁法斯身体的奥丁和他消失在了世界树的顶端。

“唔……”一个人跪在空荡荡的世界树顶端的阿莉莎终于哭了出来，绝望、无助一下子涌上心头，她看了一眼插在地上的断剑，一把拔了出来。

“对不起！”就在阿莉莎正准备将断剑插入胸膛时，那个懒散的声音出现在了她的耳边。

“喂喂喂，不是说好一起去瓦尔哈拉的么，别赖皮啊！”“鲁法斯！”一听到是鲁法斯的声音，阿莉莎慌乱地向四周张望，“你在哪？”“就在你面前！我还没死，不过你看不见。没想到被理查德摆了一道，混蛋。不过我们赶快去瓦尔哈拉找龙宝玉，顺便还能找布拉姆斯帮忙，不过祈祷理查德没先到吧。对了，赶紧把我幽体化！”鲁法斯催促道。

“但是……”阿莉莎感到现在希尔梅丽娅已经不在了，有些犹豫，但她很快就镇定了下了，“我试试！”

阿莉莎开始集中精神，她赶到一股暖流流进了自己的身体。“嗯，不错。现在把精神集中在那枚戒指上。”

“戒指……”在刚才的打斗中，戴在阿莉莎手上的戒指已经被打下了世界树，现在不知道在哪。

“什么！怎么不早说！快去找！”

“说找就找，哪有那么容易！”阿莉莎也有些生气，但两人沉默了一下之后忽然笑了起来，好久没这么斗嘴了，阿莉莎的心情也好了不少。

在世界树下，阿莉莎找到了那枚戒指，她对着那枚戒指开始集中精神。

“真不可思议，我还以为大了，原来还挺合适的嘛。”鲁法斯的身体渐渐清晰，幽体具现化进行得很顺利。

“当然，这可是我的护身符啊。”阿莉莎看着鲁法斯，露出了灿烂的微笑。

瓦尔哈拉神殿中的芙蕾双眼无神地站在王座的旁边。是习惯吗？芙蕾不知道自己是什么时候站在这里的。低头看了一下那张空空的椅子，那个带着邪邪笑容，看上去总是那么慵懒的男人已经不见了。

“奥丁大人……”芙蕾脚一软，坐在了王座旁。“芙蕾，奥丁大人呢？”亚莉从外面走了进来，问道。

“被带走了。”

“谁？”亚莉大吃已经，有哪个人会有这么大的能耐带走众神之王。

“你熟悉的一个人，理查德·瓦雷斯。”“怎么可能！”“我也想问！”芙蕾一下子急了，意识到自己的失态，芙蕾赶紧恢复了面无表情的样子，“冈格尼尔也被拿走了，这下神界也危险了。还好有龙宝玉和布拉姆斯的灵魂，不然平衡真的会崩溃了。”“借我战魂，我去找理查德。”亚莉请示了芙蕾之后走出了正殿。很快，她就发现了瓦尔哈拉里战魂的不稳，他们看自己的眼神有些变化，看来他们已经听到什么风声。

“亚琉哲。”亚莉踢了一脚随便躺在楼梯上的壮汉，“走，大事情。”

“跟我无关。”亚琉哲懒散地回应道。“什么？”亚莉皱起了眉头。

“不就是救奥丁么，别惊讶，这已经是整个神界的传闻了，说实话，对于人类而言，他不见了还是好事。不对吗？”看着亚莉犀利的眼神，亚琉哲故意挑衅。没说一句话，亚莉独自离开了，她似乎在想着什么。躺在地上的亚琉哲也懒得管他，忽然，他看到两个熟悉的身影。“阿莉莎！”亚琉哲赶紧爬起来，跑了上去，“鲁法斯？你们终于成战魂了？”“离我远点！女武神的走狗！”一想到是亚琉哲放下的铡刀，阿莉莎就非常愤怒，鲁法斯也举起了弓。

“巴巴罗萨王的事我很抱歉，我知道，这不是道歉就能解决的问题。如果你们要杀我随便。”亚琉哲跪了下来，将佩剑踢到阿莉莎面前，“我错了，之前我一直以为自己的神的佣兵而忍耐着，但战魂……呵呵，不过是即用即弃的棋子罢了，我厌烦了，我退出。对了，告诉你们一个好消息，奥丁不知道被谁带走了。”

“知道，是理查德那家伙。”鲁法斯放下了手中的弓。

“什么！那个弱不禁风的四眼！干得不错嘛。”

“没那么简单，在我们和奥丁对决的时候他钻了出来，之后……”

“等等，就你们两个和奥丁打？”亚琉哲打断了鲁法斯的话惊讶地盯着眼前的两人。

“是啊……”阿莉莎给了一个肯定的答案。

“完败……”亚琉哲懊恼地锤了一下地，“妈的，越来越讨厌自己了。”

“呵呵，那么你愿意当我们的佣兵吗？当然，我可付不起钱。”鲁法斯说道。

“真的！”亚琉哲两眼发光，像是看到了新的希望。

“嗯。一起去找龙宝玉吧。”阿莉莎将剑递给了亚琉哲。

很快三人就来到了放置龙宝玉的水镜旁，不过在这里他们还看到封印布拉姆斯灵魂的巨大结晶。

“把这个一起带走吧。”阿莉莎提议。

“什么！你以为我们是什么！螃蟹？我可没那么多支钳子！”鲁法斯叫了起来。

“不，用那个。”阿莉莎指了指水镜。“这有什么用？”鲁法斯好奇地问道。

“我听希尔梅丽娅说过，通过这个水

镜，可以和很远的人对话，还能把物体放在里面传送到目的地。”

“这么方便？”鲁法斯充满怀疑地看着那个水镜，说道，“别废话了，快走。”

“等一下。”就在阿莉莎正要去拿龙宝玉时，一个清脆的声音响起。

“你还在？”亚琉哲看到是亚莉觉得很奇怪，她应该去救奥丁了啊。

“别急，这次我不会跟你们起争执，我想帮你们。”

“切，我们没那么傻，你以为我们还会上当？”鲁法斯怒道。

“呵呵，你们想救希尔梅丽娅吧？告诉你们，希尔梅丽娅和奥丁大人都被理查德带走了。”

“你以为我们会相信你？”

“你们没看到？”亚莉问鲁法斯道。

“抱歉，我们没那闲工夫。”

“但是你们看到理查德对奥丁使用神之技了吧？”亚莉继续说道，“本来这些技人类是无法学会的，但只要有知识和力量，这也不是不可能。贤哲之石的知识以及希尔梅丽娅灵魂的力量……理查德想在世界树外面再创造一个新世界，从这个地上逃离。”

“！”听亚莉这么一说，阿莉莎想起了第一次见到理查德他所说的迪万在研究创造新世界的方法。

“迪万的研究成功了？”阿莉莎向亚莉问道。

“可能，而且那家伙应该会了王呼之秘法。”亚莉对鲁法斯说道，“要一起来么？”

“废话！我不管奥丁如何，但留这么一个祸害，那太危险了！”鲁法斯说道。

“好，我答应你，不过有个条件，你要把布拉姆斯的封印解开。”阿莉莎对亚莉说道。

“哼，人类居然和神做交易，不可原谅！”这时芙蕾出现在了水镜之间，她的目光扫过众人，让人心中一惊。说时迟那时快，芙蕾以飞快的速度冲了过来，由于她漂浮在空中，速度比在地上快了不知多少倍。

“小心！”鲁法斯叫了一声，让大家集中，“这女人说不定比奥丁还强。”

“别管她，你们快走。”亚莉冷静地说道。

“你疯了！神居然让战魂逃跑！”芙蕾惊讶地看着亚莉，“啊！”

趁芙蕾不注意亚莉拔出了神枪将其击飞，但很快芙蕾就恢复了过来。

“亚莉，住手！”看到亚莉手中的龙宝玉，芙蕾不敢上前一步。

“哼！”亚莉使用龙宝玉的力量再次把芙蕾逼开，众人趁机进入了水镜。

看着消失的亚莉，芙蕾觉得有些无助。

难道真的要把命运托付在你的手上么……雷娜斯？”

第六章 倾斜的世界树

这里是另一个空间，准确地说是理查德制造的一座巨塔，也可以说是一棵新的世界树。亚莉解除了布拉姆斯的封印，现在人、神以及不死者站在了同一条战线上。

“嗯？”亚莉又感觉到了那股熟悉的气息，“是你吗，蕾娜斯？”

“等你们很久了。”一个女性低沉的声音响起，众人抬头一看发现一个身着蓝色铠甲的女武神站在了他们面前。

“在迪万的时候我就察觉到你的气息了，没想到真的是你，你是芙蕾叫来的？”亚莉问道。

“不，我不是女武神，我是创造神蕾娜斯。”蕾娜斯说道，“为了拯救世界，我来自另外一个未来。”

“另外一个？”亚莉不知道蕾娜斯在说什么。

“我来自诸神之黄昏后，没有奥丁的世界。”蕾娜斯一字一句地说道。

“和迪万城的那个时间控制装置有关？”布拉姆斯问道。

“嗯。”蕾娜斯点了点头，“不仅是我，理查德也是来自未来的存在。”

“他到底有什么企图？”

“应该是得到奥丁的力量成为神吧，毕竟他是以贤哲之石的力量，在诸神之黄昏后惟一幸存的人类。”

“只有理查德一个人类的世界！已经毁灭到那种地步了？”亚莉有些吃惊。

“时间的流动已经开始有所改变。你们不是为了讨伐理查德，而归属于亚莉么？”“不是归属，大家都是为了救希尔梅丽娅而站在一起的同伴。”亚莉说道。

“那么就让我也加入你们吧。”蕾娜斯平静地说道。有了蕾娜斯的加入，战斗力是如虎添翼。很快他们就杀到了更深层的地方。“理查德！希尔梅丽娅！”忽然，鲁法斯看到前面有两个熟悉的身影。“不对，是人造人！”蕾娜斯说道。

“不过灵魂却是希尔梅丽娅的。”阿莉莎发现了这一点，这倒是件好事。

干掉人造人之后阿莉莎立刻使用物质具现化，令人惊讶的一幕发生了，希尔梅丽娅居然在具现化的作用下出现在众人面前。

“好久不见。”希尔梅丽娅睁开眼睛，对阿莉莎笑着说道。

“就像是在照镜子一样。”阿莉莎握住希尔梅丽娅的手也非常高兴。

命运三女神最后一名的加入让所有人充满了信心，在登上塔顶时那个披着紫色天鹅绒披风的魔法师正平静地等着他们的到来。

“欢迎，欢迎，你们是来我这个新世界的第一批客人。”笑容挂在理查德脸上，显得他的脸更俊俏，但在所有人看来他却是个最可恶的家伙。他的手一挥，一股巨大的压力将众人都爬在了地上动弹不得。

“我是继承了你们的愚神奥丁的灵魂、这个世界的的创造主，惟一的绝对存在，也就是说，我是神。”理查德收起了笑容冷冷地说道，“这里没你们干涉的余地！”“哼，愚弄神之后称自己为神，神可不是那么容易支配万物，而且可以换来换去的职业！”蕾娜斯飞身降下。

“呵呵，支配万物我不稀罕，我的愿望只有一个……”说着理查德扶了扶眼睛，对着蕾娜斯神秘地笑道，“那就是支配我所爱的女神。欢迎欢迎，蕾娜斯·瓦尔基里娅。”

“恶心的家伙，这一切都是为了你自己的邪欲。扭曲所有的道理，进行毁灭世界的蛮行，今天我们就在这一决胜负！”蕾娜斯拔出了剑对准了理查德。

“呵呵，说得这么有底气啊，是因为龙宝玉吗？但是在冈格尼尔面前作为神之道具还是差了那么一点点。”

“少小看我们！我们可不是那种轻易依靠四宝之力的人。小心点，可能你会被烧伤的。”

“啊，受不了了，那冷漠的眼神。”看着蕾娜斯，理查德淫邪地笑了起来，“我不要你的承认，我不仅支配万物，还支配时间将你引到这里。”

“可恶。”蕾娜斯一剑刺了过去，但却被理查德躲开了。“为什么你还不明白？为了能够得到支配你的力量，我从过去找到了突破口。”

“不可原谅，就因为这个，你就可以随意践踏我们的生活！”阿莉莎怒道。

“让你们的生活痛苦的可不是我，是奥丁吧？”理查德指着每一个人狂笑道，“你、你、还有你，你们都是因为奥丁而痛苦，是我解救了你们的痛苦！”

“呸，我们谁都没让你那么做！”鲁法斯现在简直想把这个四眼串起来烤成烤鸡。

“原来如此，你们对我所带来的未来没有兴趣啊，那么就让我遵循我自己的欲望吧！”理查德目露凶光，忽然他念了一个咒语，一个魔法阵在三个女神的脚下出现。

“王呼之秘法！”鲁法斯惊叫道，一把拉开了阿莉莎。

“你和我，谁才是这个世界的创造主，你很快就会知道了。”看着魔法阵中的蕾娜斯，理查德满意地笑了。

“我最后的愿望实现了！”理查德施完法术后满意地看着自己的成果——蕾娜斯被封印在了一个巨大的水晶中。

“那就是我和你合而为一。”

“哈！”布拉姆斯使出全身的力量向理查德冲了过去，理查德根本就没有躲闪，布拉姆斯的手从理查德的身体划过，只是掀起了一缕青光。由于秘法遭到破坏，产生了巨大的爆炸，众人被炸到了下方的高台。布拉姆斯喘着粗气将怀中的两个结晶放在了地上，那是封有亚莉和希尔梅丽娅灵魂的结晶。

“你受伤了！”看着布拉姆斯已经破裂流出鲜血的右肩，鲁法斯叫了起来。

“没事。”布拉姆斯摇了摇头，他忽然第一次感觉到了疼痛，这难道……

看了一眼地上的两枚结晶，大家都不知道如何是好，如果再冲上去，那结果肯定还是被打败。而结晶中的也只是王呼之秘法中逃离的女武神的精神，总会消失。“战斗力只有我们了？”亚琉哲有些泄气。

“不，只要得到蕾娜斯的灵魂就会产生新的力量。”阿莉莎看着两枚结晶说道，“理查德想和蕾娜斯合而为一，在那之前以我作为躯壳让三姐妹的灵魂融合，这样就可以将女武神的力量集合起来，这个力量应该可以与理查德对抗。”

“说什么蠢话！”鲁法斯真想过去扇阿莉莎几巴掌让她醒醒。

“这可是和作为希尔梅丽娅的肉身完全不同的情况！让包括你在内的四个魂融合，那可是产生新的灵魂。过去我和迪兰融合，隐藏了我自己，但那样一来……”“如果与她们成为一体能得到我所希望的未来，那么即使我的人格被吞噬恢复不了以前的样子也无所谓。”阿莉莎坚定地说道。

“但肉体的负担会太大，不会持续太长的时间。肉体没了，灵魂也会消失。”布拉姆斯提醒道。“没关系！”“别那么轻易下决定！你要想想，不论是你还是我，是经过了多少痛苦才能到这儿的！”鲁法斯以渴求的眼光看着阿莉莎，希望她不要那么做。“我想过了，我一直都在想，从小的时候就开始想与希尔梅丽娅分开。但是当这个愿望实现的时候，我却是那么空虚，那个时候我是第一感到我是多么需要希尔梅丽娅。我已经有觉悟了，鲁法斯……”

“不用说了，我明白了，既然你要这么做，我会帮你。”鲁法斯对着阿莉莎露出一个灿烂的笑容。

理查德欣赏着结晶中的蕾娜斯，他的眼睛中散发着异样的光彩。

“我所深爱的女神蕾娜斯·瓦尔基里娅啊，与你合而为一成为世界创造主的理想现在就要实现了……”理查德头也不回地对进来的众人说道，“欢迎我的有缘人，你们是来祝福我的吗？”

理查德打开魔法书，转过神来，眼睛里一是一片杀意。

“上吧！”鲁法斯叫了一声，所以人都围了上去。但理查德怎么也想不到他们的目标是封印着蕾娜斯的结晶。

铛！一声清脆的破裂声，结晶化为了碎片。“蕾娜斯！”理查德惊叫着扑向结晶，一片碎片划过他的脸颊，他却浑然不觉。

见时机已到，阿莉莎将手上亚莉和希尔梅丽娅的精神结晶抛出，三女神的灵魂顿时出现，并附在了阿莉莎身上——一个新的瓦尔基里诞生了！

“阿莉莎……一个无能的人类，你居然，你居然夺走了我的蕾娜斯！你抹杀了我精密的计算，你让我的历史疯狂……不可饶恕！”理查德的眼中现在只有愤怒，他的双眼变得通红。

“结束一切吧！”瓦尔基里也提剑向理查德冲了过去，一道闪光，两人交换了位置。过了一会，理查德缓缓地躺在了地上，喘着粗气。“蕾娜斯的心……蕾娜斯的魂……一切都是我的！”理查德怒吼道冲向瓦尔基里。

“消失吧，人类！”瓦尔基里叫道，理查德冲了过来，神枪冈格尼尔刺入了瓦尔基里身体里，但瓦尔基里却丝毫没事，“灵魂是不属于任何人的。”瓦尔基里看着跪倒在地上的男人说道。

“呵呵，看来神也不像期待中那样是万能的。”“不错，能够支配他人心灵的人是……不存在的……你戏弄灵魂的罪孽，利用神枪之力破坏的罪孽，就用你灵魂的消灭来偿还吧。”

“我……输了……”理查德看了一眼瓦尔基里，凄然地笑了一下，他的身体以及灵魂渐渐地化为了尘埃，一下子散落在了空中。

阿莉莎闭上眼睛，她知道她的时间也不会太多了，看了看从身体里飞出的光点，她知道自己的生命也在逐渐消失。

“阿莉莎！”鲁法斯飞扑过去，但抱住的却是一团空气，看着阿莉莎逐渐消失的笑容，鲁法斯第一次感觉到心痛是什么感觉。

理查德之塔崩灭了，世界开始倾斜了，但这却是新的开始，留给人们的是新的使命。

“我会前往神界，把守护神界的冈格尼尔送回去。”拔出插在地上的神枪，鲁法斯坚定地说道。

“如果你成为主神，那么我们不死者将永远不会与众神作对，一切都拜托你了。”不死者王布拉姆斯看着鲁法斯说道，“看来在这个世界，我已经不是不死者了。”

这时大家才注意到布拉姆斯肩上的伤口并没有停止流血。

“这……”亚琉哲和鲁法斯大吃一惊，作为不死者，伤口会自动愈合，那么这意味着……

“我感到了死亡的味道……”布拉姆斯平静地说道，“很久很久以前的那个感觉又回来了，也不坏，我已经找到死亡的场所了。”“你想留在这里？”亚琉哲问到。“作为不死者，我已经没有可回去的地方了。”“那让我跟你在一起。”亚琉哲说道。“我拒绝。”布拉姆斯的话很坚决，“作为人类的你为了人间界的再生还有很多事要做。”

“你的意思是让我成为龙宝玉的守护者？”看着地上的龙宝玉，亚琉哲明白了布拉姆斯的意思。

“除了你还有谁？”布拉姆斯笑了，“好了，大家都有要去的地方，去吧。”

布拉姆斯将水镜的碎片扔在地上，通往外面世界的门已经打开。最后看了一眼那个高大的男人，鲁法斯和亚琉哲走了进去。

“呵呵。”布拉姆斯笑了一下，倒在了地上，绵绵的细雨已经从空中洒落，打落在不死者王的脸上。

“好久没有……这种感觉了……”说着，布拉姆斯缓缓闭上了眼睛。

新的秩序已经开始，新的世界已经诞生，一切都回到了最初，不，也许没有最初，因为谁都不知道最初是什么。命运就像一个轮，你永远不知道哪一点是开始，但只要你点上一点，那一点就是你的新开始。

The Dstinies mend nfts in time as man etches fate anew,

while another future awaits on Lenne'h's wings.

The End

胜负师：转眼已至八月，各位学生朋友的“游戏补习”应该进行得如火如荼吧？有一种形象的说法叫“还债”，欠下的游戏债都要在假期里用大量的时间来还，特别是高中或大学毕业的玩友更是还得勤快。不过玩归玩，还请各位多注意防暑降温，也要留出足够的休息时间。这次自由谈选择了两篇文章，一篇是对“GTA现象”的思考，另一篇算是“御宅族”的注脚，两篇作品均值得一看。胜负师也准备了几张“日本御宅族圣地”——秋叶原的街景以供各位欣赏。同时，还是希望各位能趁着假日，将自己的游戏心情写下来，自由谈会为您提供与大家分享的舞台。

（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

善与恶交织的边缘

文

有人被狗所咬，各处行走，找寻医治的人。有一个人对他这样说，他须得用了面包揩那血，丢给咬他的那狗去吃。他答说到：“假如我这样地做，那么这城里所有的狗一定都要来咬我了。”

这样地，人类的恶性得到了鼓励，将被刺激了更为去恶。

——摘自《全译伊索寓言集》“被狗咬的人”，周作人译

1 邂逅

虽然已是多年以后，然而我依然对1998年的7月有着深刻的印象。那是一个并不太炎热的夏天，在一家烟雾弥漫、光线昏暗的小电脑房中，我与一个叫做《GTA》的游戏狭路相逢。那个时候，这部游戏还没有《横行霸道》这样一个透露着暴戾气息的译名，当时的我们将它唤做“侠盗猎车手”。这其中，“侠盗”二字铿锵有力、掷地有声，无意中便为游戏主人公增添了一份绿林好汉的豪气。

侠之大者，为国为民——然而在《GTA》中，此“侠”却并非彼“侠”。

受硬件机能发展水平所限，1998年的我们只能高高在上，以一种并不能高度拟真的俯视视角打量着眼前的这座罪恶都市。然而即使如此，我们却依然在很短的时间内便沉溺于该作中无法自拔。作为我们意志的执行者，游戏主人公但凡见到心仪的车辆，便可以堂而皇之地上前抢夺并驱车飞奔而去，果然无愧于其“侠盗猎车手”的威名。除此之外，他还可以随意杀掉在大街上溜达的群众、在繁华的街头与其他黑帮成员大打出手，并与前来进行追捕的警察展开激烈的枪战……这样前所未有的体验让我们兴奋不已，我们在那间空间逼仄的房间中兴奋地大喊大叫，完全沉溺在了杀戮的快乐之中。

初代《GTA》的市场反响不错，于是尝到甜头的开发商又为其接连不断地推出了资料片与续作。拜日渐成熟的3D技术所赐，于2001年推出的《GTA3》最终将这个系列缔造成了一代经典。没错，《GTA3》拥有完全按照真实世界搭建而成的游戏场景、庞大而错综复杂的主线支线剧情，加之自由度极高的游戏性，它的确已经拥有了成为经典作品的一切基本元素。

曾几何时，一个极度厌恶暴力游戏的玩友对我说：“《GTA》这个游戏不会有很大的前途，它的过人之处在于它的画面与游戏模式之上。因而，一旦《GTA》的画面优势不再，或者玩家们厌恶了这种千篇一律的‘接任务——杀戮——继续接任务’的游戏模式之后，《GTA》便会面临日薄西山的窘境。”然而遗憾的是，《GTA》近一段时间的表现无情地给了他当头一棒——系列新作《自由城故事》由PSP逆向移植到了PS2之上，画面的缩水与偷懒的创意并没有浇灭《GTA》饭斯们的热情，他们对新作的态度依然是趋之若鹜。《GTA》独特的魅力，由此也可见一斑。

《自由城故事》逆向移植的成功向我们证明了一件事情，那便是画面与游戏模式都不是《GTA》大热的决定性因素。依笔者之见，系列之所以能让如此之多的玩家疯狂，乃是缘于这个系列中始终强调的“自由”二字——在《GTA》的世界中，自由的概念是绝对的，它给了玩家一个可以抛除一切约束的游戏氛围，可以让玩家为所欲为。而这样的一个设定，也让《GTA》在日后理所应当地成为了人们争论的焦点。

2 争鸣

自从《GTA》诞生的那一天开始，有关它孰是孰非的争论就不曾停止过。喜爱它的人将它视为上帝的恩赐，厌恶它的人则把它看成是撒旦的使者。然而无论是支持还是反对，大家所关注的焦点似乎都集中在了一个问题上——《GTA》作为一部虚拟的游戏，它所能产生的影响力究竟会有多大？其高度拟真的世界观与游戏方式是否会让玩家们产生暴力倾向，并对现实社会中的暴力、犯罪等负面因素起到助纣为虐的作用？

这个问题之于任何一个人都是难以回答的，它就像哈姆雷特同志口中不停念叨的To be or not to be一样，乃是一场冷暖自知的内心战争。

没错，我们最需要关注的其实还是内心。话说苏东坡和佛印说禅，东坡将佛印比作大粪，而佛印将东坡比作一尊佛，东坡颇为得意，以为占了上风，不料回家炫耀之时苏小妹却在一旁道：“佛印心中有佛，所以眼中处处皆佛，而哥哥心中有粪，所以眼中处处皆粪。”看事物的角度不同，内心中对事物的认识也同样便会不同。我们可以在《GTA》中开出租载客，也可以开消防车去救火，甚至可以驾驶警车去追捕罪犯。倘若从这些角度来看的话，那么《GTA》的确不能算是个坏游戏，不过话又说回来了，究竟会有多少人专门为了这些小花絮去玩《GTA》呢？《GTA》玩家真正所关注的，其实还是暴力与鲜血。

嗜血，可能是崇尚暴力的表现，也可能是为了发泄而进行的过激行为，还可能仅仅只是为了满足自身的猎奇心理。正如同一百个人眼中有一百个哈姆雷特一样，一百个人心中也会有一百种版本的《GTA》。它的支持者们坚信人性本善，它只是人们倾泻

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

自身愤怒与绝望的工具罢了；而对它持怀疑态度的人们则相信人性本恶，《GTA》的出现便会让这恶来得更加凶猛。

有关GTA是否这注定是一场没有结果与答案的争论，因为人的心，本来就是一个巨大的谜团。

3 丑闻

《GTA》终于栽了一回，在去年大卖的系列作品《圣安德列斯》中，一段由隐蔽的色情代码所引发的“热咖啡事件”将《GTA》又一次推到了风口浪尖。这一次，在充足的证据面前，Take-Two认栽了，公司默默地收回了市场上所有的《圣安德列斯》，并被迫将该作进行了重新分级。《GTA》这一次的倒下印证了《无间道》中的一句经典台词——出来混，迟早是要还的。

面对着如此打击，莫非《GTA》就这样完了么？答案当然是否定的。精明老道的take-two并没有在这场热咖啡浩劫中遭受毁灭性的打击，在重新将游戏进行分级之后，《圣安德列斯》便又重新摆上了软件商的货架，并且依然大卖。与此同时，种类繁多的“GTA LIKE”的游戏也开始纷纷涌入软件市场，暴力游戏不但没有一蹶不振，反而有了更加繁荣的趋势。

从某种程度上来看，《GTA》遭遇的这次丑闻，似乎更像是一次大规模的炒作。

或许，根本就没有任何的权利机构试图将《GTA》至于死地——在这样一个视经济利益高于一切的商业社会中，面对《GTA》大卖所带来的巨额经济回报，又有谁舍得将其完全封杀？

就这样，利润的机器轻易碾碎了道德的屏障，这是一场属于资本的胜利，然而它同时也成为了属于人性的悲哀。

4 思考

扮演反面角色与传统意义上的正义一方为敌，这样的创意并非是《GTA》首创——早在《GTA》尚未闻名天下之时，在牛蛙公司制作的P C GAME大作《地下城守护者》中，玩家们便可以扮演邪恶的地下城主，与来访的英雄进行死磕对招。不过，真正将真实的世界观引入这种题材的，却还是拜《G T A》所赐。

细想一下，其实《GTA》的精神内核与“垮掉派”代表作家凯鲁亚克的作品《在路上》有着许多的相似的地方——人们在钢筋水泥的丛林中东游西荡，为了找到一处灵魂的栖息地而不断地寻寻觅觅。然而在一味只注重物质文明的发展，精神信仰全面崩溃的近现代社会中，找到这样一处令人心灵安宁的乌托邦几乎就是一项不可能完成的任务。于是，追求感官上的刺激成为了人们逃避严酷社会现实的重要方式——小说的主人公萨尔选择了在美国大陆上漫无目的地四处游走，时刻准备着与刺激的事物不期而遇；而我们则选择了在没有道德约束的《GTA》世界中横行霸道，在暴力和鲜血中体味到另类而狂热的快乐。虽然放纵的方式不同，但我们却和萨尔一样面临着同样的一个不可回避的问题——我们大可以在半梦半醒的狂热状态中逃避一切的压力，然而一旦来到了梦醒时分，我们又如何是好？当我们放下手柄，关掉PS2，道德的光环重新在头顶开始闪耀的时候，我们又应当用怎样的表情去掩饰自己的失落？

难怪时常会有人痛心疾首地指出，《GTA》的流行，不仅仅会让人产生暴力倾向，更为严重的是，它将会逐渐灰暗人们的世界观。而这种危害一旦大面积地渗透到青少年之中，那么后果便会不堪设想。诚然，某些忧国忧民的卫道者对于《GTA》危害的描述的确有夸大其词、危言耸听之嫌，然而无论怎样，他们敢于在《GTA》饭斯遍及五湖四海的今天讲出自己的观点，为那些沉溺于罪恶之城的人们敲响了忠言逆耳的警钟，这毕竟不会是一件坏事。五十多年前，有个德国的新教牧师曾经说过：“起初，他们抓共产党员，我不说话，因为我不是工会会员；后来，他们抓犹太人，我不说话，因为我是亚利安人。后来他们抓天主教徒，我不说话，因为我是新教徒……最后他们来抓我，已经没人能为我说话了。”——假若所有的人都在《GTA》现象面前保持沉默的话，那么在将来的日子里，我们很有可能会听到道德敲响的丧钟。

我们应当明白，科技的飞速发展并不能带来精神的进化。因而，当我们怀着一种无所谓的态度在《GTA》中疯狂杀戮的时候，我们的内心其实也正游走在善与恶交织的边缘。在拥有绝对的自由的世界之中，你的下一步究竟应该如何迈出，选择的权力就掌握在自己的手中。

Welcome to the M.M.O.

文 哈达理

曾几何时，不晓得有多少人对“御宅”（おたく，罗马音otaku）这个称号顶礼膜拜，目前或许仍有相当一部分比例的ACG mania（动漫游发烧友）满怀憧憬地向着这个目标努力，毕竟单从字面上理解，“御宅”很容易令人联想到御膳、御厨、御医之类的称谓。（什么？你说我漏提了现今使用频率极高的御姐，口古月……OTL）根据金山词霸对“御”的词性变化里名词的第5条注释——对帝王所作所为及所用物的敬称（出御便殿，引自清朝张廷玉所著的《明史》），可见在国人眼中“御”是一个非常标准的敬语前缀。然而倘若把“御宅”一词换为日语中约等同其意的“毒男”（男性单身御宅），想必在国内圈子里所受的注目程度会打不少折扣，并且在经历过《电车男》的洗礼之后，很多人已深刻认识到“御宅”族的生活面貌，以及处于日本社会中的阶级地位。虽说电车男最终如愿虏获了爱马仕小姐的芳心，不过考虑到电视剧的商业运作模式，大团圆的结局是众望所归，真正达成现实的可能性自不必多提。

如果会一点点日语的朋友都会知道，日本人说别人的家才会用“宅”一字，说自己的家则是“家”（うち，罗马音uchi），这是一个礼貌性的用法。宅这个字最早出现于上世纪80年代初：当年的VHS录像机其实是相当贵的一种奢侈品，并非每户人家都买得起，所以当时的爱好者想重看动画作品的话就只能到有录像机的朋友家中一起看，这里“去你家看录影带”中的“你家”便是“御宅”了。关于“御宅”第一次以今天通行的意思在主流媒体中出现的应该是动画《超时空要塞MACROSS》，其中骷髅机小队的一名角色柿崎便喜欢将第二人称叫做“御宅”，由于当时的制作群有不少是大学动画社（尤其是早稻田大学动画社）的社员，所以便顺理成章地将这些人的日常使用的术语引入进作品之中。而从此时开始，“御宅”一词由传统的含义、即“阁下府上”变成现在所指的“狂热的动画迷”。而为了避免和一般的解释互相混淆，所以在书写上都会以片假名“オタク”或者“ヲタク”的方式来表达。

在秋叶原，象这样一个六七层的商场全都卖电子产品的情况并不少见。

至于怎样才算得上是御宅，绰号“宅王”的冈田斗司夫（GAINAX的创始人之一，现任文化评论员）在他的著作《宅学入门》将其定义为：“在这个被称为‘影像资讯全数爆发’的21世纪中，为了适应这个影

■格子衬衫加背包，中间这位老兄的装扮让人不由自主地想起了"电车男"

■主[illegible]这两张照片[illegible]，如果不是左侧的世界[illegible]看花了眼。

像资讯的世界而产生的新类型人种。换言之，就是对影像的感受性极端进化的人种。"理论上是人畜无害的物种(俗称"家里蹲")，但是也可能对社会没有什么贡献。本来这个字眼并不存在正面或者反面的属性，但自1989年日本爆发的"宫崎事件(注)"以后，绝大部分御宅都不得不地下化，敢对外人正大光明自称为"御宅"的人实乃凤毛麟角；甚至连ACG的业内人士都相当避讳，诸位就不难想象外界一般人对"御宅"这个字眼有多偏见了。(注：在1989和1990两年间，东京和崎玉县连续发生奸杀女童的案件，由于警方在犯人宫崎勤居住的家中搜出了大量色情动画影带和色情同人志，以及犯人侵犯女童时拍下的录像等等。因此当时的传媒便将"变态"、"性犯罪者"等等形象和御宅联系在一起并大肆宣扬，使得御宅族一时间成为变态的代名词。)

当然，冈田所说的只是理想化的御宅定位标准，真正能够达到这个领域的人恐怕屈指可数。不过换一种角度来看，大量带有御宅倾向的家伙已经无孔不入出没于大庭广众之下，尚未够格但也可以称得上"准"的字号。而如果把这股眼光投向国内网游市场的话，对比后不免会发现其中颇多的相似之处。

众所周知，日本是一个生活节奏非常快的国家，不足40万平方公里的国土上分布着1亿有余的人口，这么说大概还不是很形象——人口数量为中国十三分之一的日本，国土面积却仅为中国的二十五分之一——危机意识下带来的生存压力可想而知。主流行业中任职的员工几乎每天都处在疲于奔命的超负荷状态，这在日本社会中是被普遍认可的事情(编注：日本是"过劳死"和自杀最多发的国家之一)；反观御宅族，大多是公司里不怎么起眼的底层员工或是下岗待业人员抑或是大学重考生，现实里遭遇的不顺很容易让其沉浸于美好缥缈的ACG虚拟世界中难以自拔，造成的直接后果很可能是恶性循环般得每况愈下。这种近似偏执狂的爱好一旦养成就很难"脱御"，久而久之沉淀积累下来的心理落差伴随着压抑感进一步吞噬御宅仅剩的自尊。正所谓物以类聚，越来越多的御宅自发结为风格迥异但却又殊途同归的小团体，只愿意或者说只能与同类进行沟通成为这个族群的典型特征，也经常被外界拿去作为不善交流的自闭症候群的反例所诟病。

大伙不觉得这非常像国内许多媒体上频繁报道的一类特定人群吗？没错，就是游戏玩家。拜这些非专业的评论所赐，ACG被强行冠以"电子海洛因"的别称，玩家则被深深刻上了"玩物丧志、不思进取"的烙印。不可否认，确实有不少玩家因为沉溺ACG的缘故严重影响到了现实生活的正轨，可是用个别的行为以点概面到全体玩家的范畴未免显得有失偏颇。但是这也并非意味着玩家不需要反思，纵使双方的误解愈陷愈深，直至变得深层对立。

国内玩家的主体构成大抵与日本相似，惟一的区别在于所经历时代的不同造就了差异性的客观存在，这块断层在国内市场全面跃进至"网游时代"后表现得尤为突出。事实证明，精神文明建设一旦跟不上物质文明建设的步伐，市场经济体系下道德规范的约束力便如形同虚设一般。投资者也不是未曾思虑过这样持续下去的潜在隐患，不过与其耗费不可估量的资源试图扭转这种和盗版问题一样吃力不讨好的事情来，还不如将预算转嫁至产品研发及广告宣传的成本上去，尽管后者的水准目前尚处在初级阶段。面对外界的置疑和玩家的不满，夹杂其间的运营公司索性采取睁一只眼闭一只眼的态度，放任玩家在游戏中的过激言行于不顾，漠视着业已乌烟瘴气的市场格局加剧变得混浊不堪；而玩家则一边以低廉的价格享用着日美游戏带来的快感，一边毫不吝惜感情地大肆对运营公司进行口诛笔伐的声讨活动，却浑然忘记了国内市场的尴尬定位。

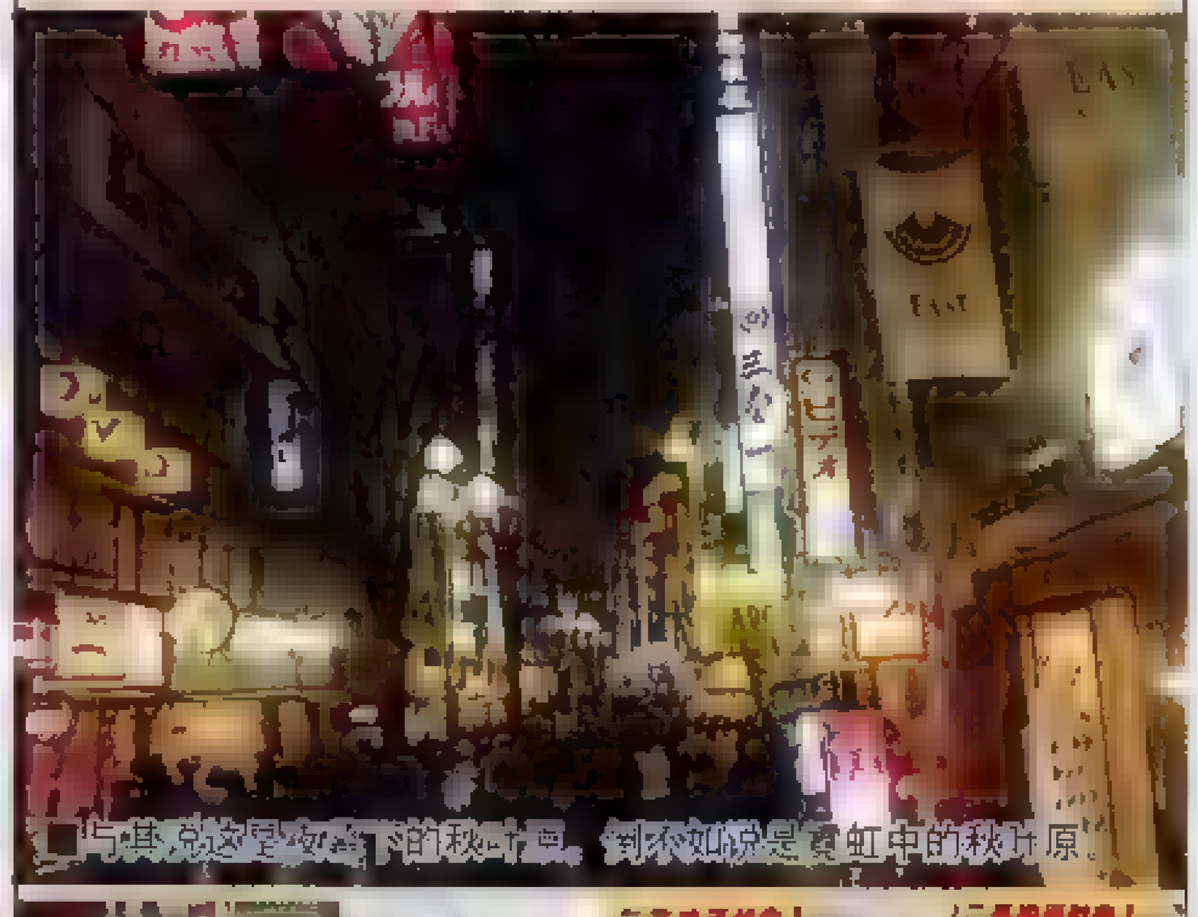
■[illegible]吉祥寺与柏[illegible]条街，这里是上班族和欧巴桑缓解压力的天堂

现实的确到了如此残酷的地步，但也决不代表已经到了无法挽回的程度。君不见连日美游戏业都曾经滞留过不算短暂的冰峰低谷期，然则凭借果敢的勇气和不屈的信念发展至今天这般全球开花的崭新面貌吗？可喜的是，国内市场正在被更多的领域所关注，以前一些深藏不露的骄傲也在慢慢地逐渐展现于世人面前。即将登陆多平台的"《分裂细胞》系列"最新作《双重间谍》完全由育碧上海工作室一手打造，制作团队为清一色的国内顶尖设计师和程序员；及时调整战略思想的神游公司已收到颇具成效的市场反馈，目前正在乘胜追击地加紧力推iQueDSL的进度；就算是在玩家怨声载道的网游市场，也有诸如网易一样依靠稳扎稳打的作风最终突破同时在线人数100万大关的游戏存在。尽管离国外一线作品还有着不小的差距，尽管令大众接受新兴娱乐理念还需要很长的时间，但相信没有人不愿意去憧憬美好的未来，起码对于一个真正热爱游戏的玩家而言。

自从互联网络诞生以来，它便以病毒肆虐般的速度不断侵蚀着整个地球，并试图将覆盖面渗透至地表的每一块角落。人们享受着上网冲浪的刺激和愉悦——在网站中获悉最快的新闻资讯，在论坛里进行同好的交流沟通，在共享站点内下载所需的资源；另一方面，有人沉迷于其间沦落为毒男，有人散布虚假信息骗取钱财，更有甚者利用便利的通讯环境策划犯罪行径。所有这一切，揭示出了互联网也不能免于世间万物皆具两面性的本质属性，正如《浪客剑心》中比古清十郎说的那样："剑是凶器，剑术是杀人的伎俩，无论用多么华丽的借口来掩饰，那始终是事实。"于是乎深刻领悟到剑与剑术真理的拔刀斋绯村剑心，背负着一把逆刃刀开始了救人赎罪的旅程。

或许国内市场还有很长的路需要人们沿着开拓者的足迹继续走下去，或许媒体舆论还将固守着偏执的眼光去对待所谓的异类，然而在充分了解了互联网的真谛之后，我想向诸位看完此文的朋友说的恰如标题所言：

Welcome to the M.M.O.



■与其说这是[illegible]下的秋叶原，倒不如说是霓虹中的秋叶原

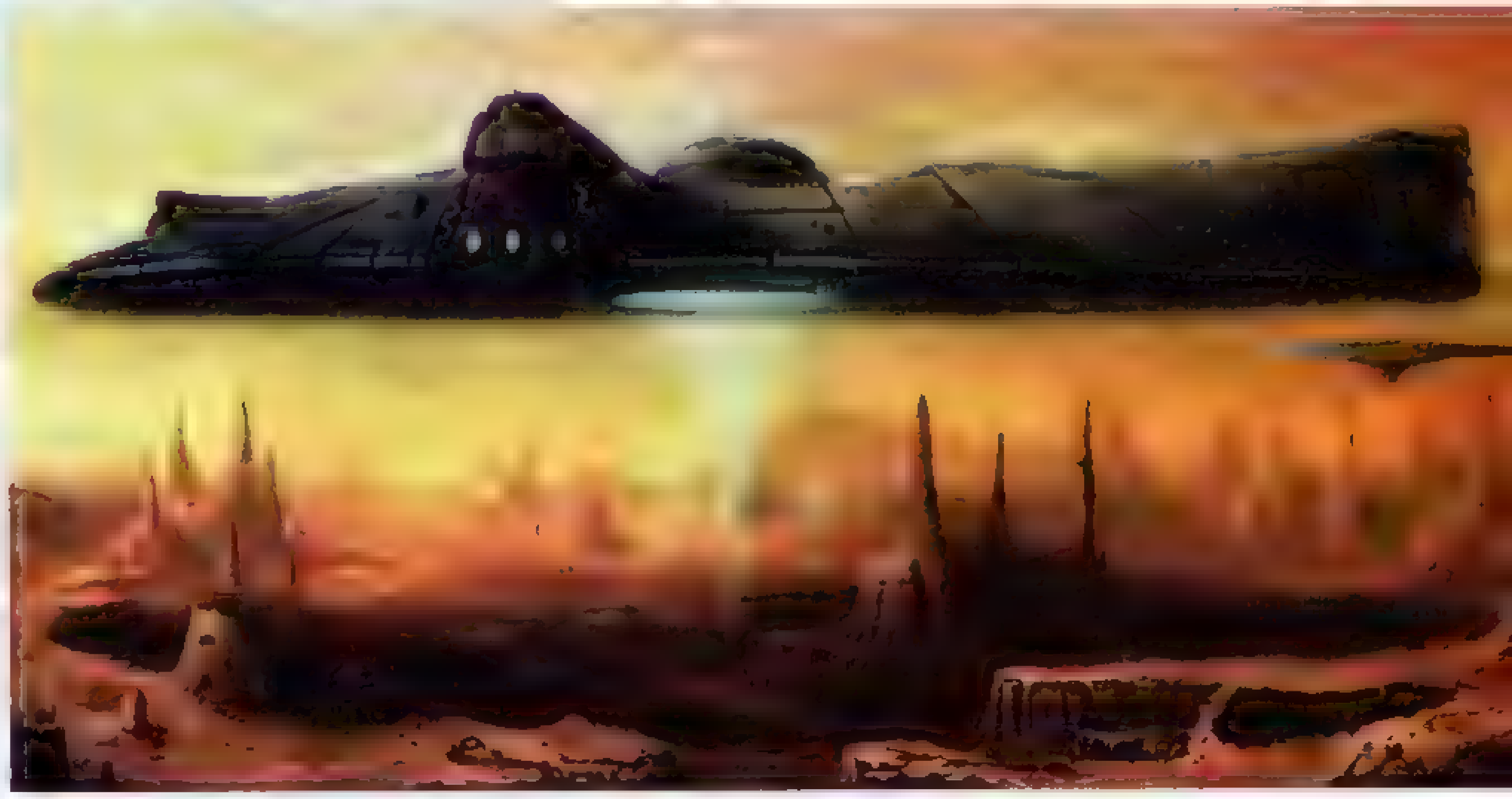
■日本游戏厂商的宣传活动，往往会以秋叶原为核心地点

游风艺苑

主持人 卡伦

卡伦的天堂传言

由于受到台风过境影响，阴雨连绵的天气持续了将近一周。不过，就在写下这段天堂传言的早晨，连日以来天空中的阴霾终于散尽，阳光再次普照大地。尽管可以想象的是，在这样的日照下，气温很快就会恢复到酷热难耐的程度，但炎炎夏日本就应该如此。在这里，卡伦建议大家画画之余，在晴朗的下午约上三两个朋友一起游游泳，充分"享受"阳光，千万不要整天躲在空调房中玩游戏啊！



上海 · REK

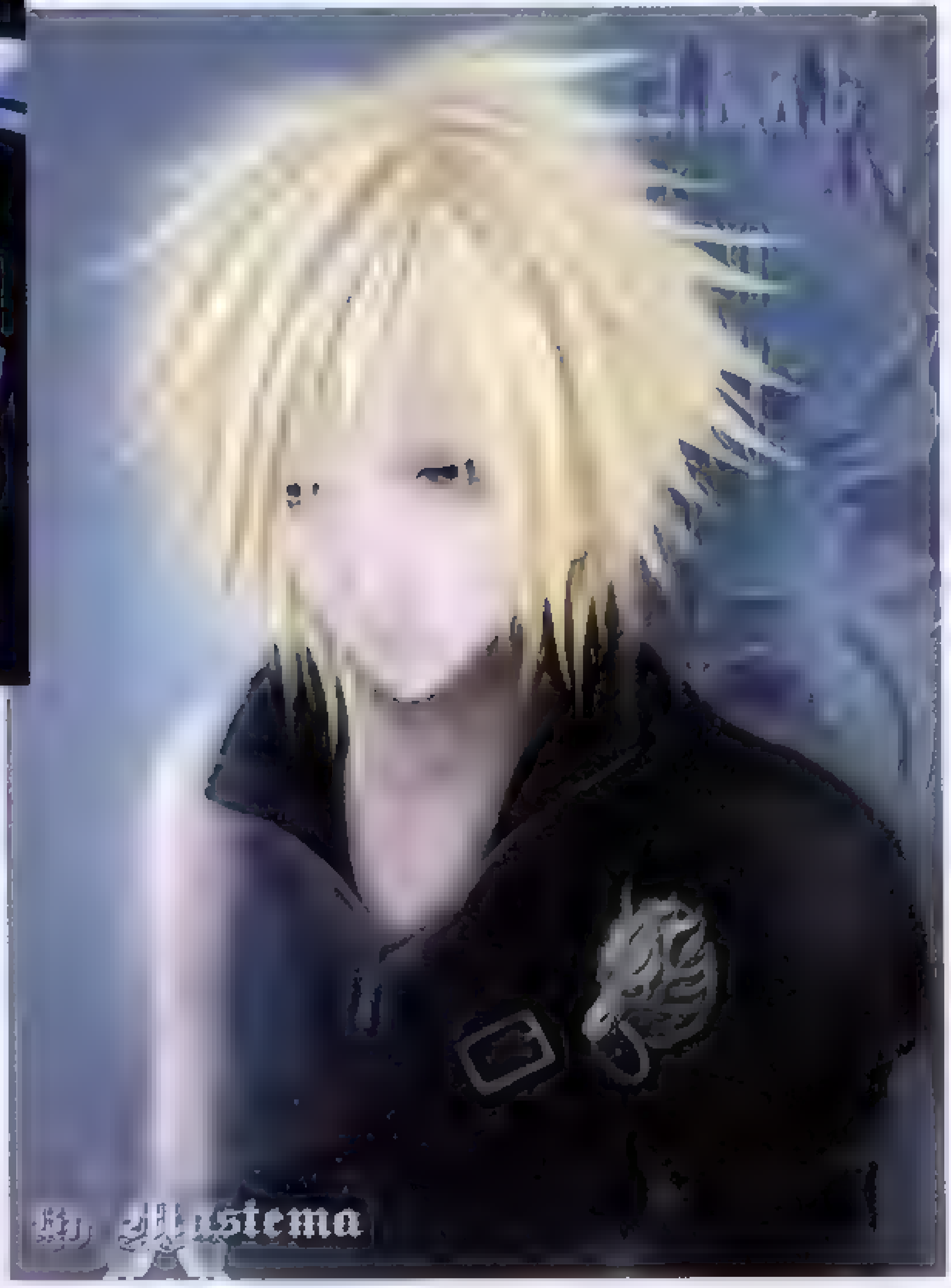
用手枪对准自己的太阳穴，居然是为了召唤PERSONA。承袭了"《女神》系列"诡异世界观的《P3》的确标新立异。而在这张同人作品中，原本眉清目秀的主角竟也面带一丝邪邪的微笑，诡异的氛围营造得挺到位。

北京 · zch_fay

经常关注科幻类杂志的朋友对这类题材与风格的画作不会感到陌生。事实上，尽管在细节表现方面与国外作品存在一定差距，但眼前这幅科幻画在整体色彩把握与质感刻画上还是值得肯定的。

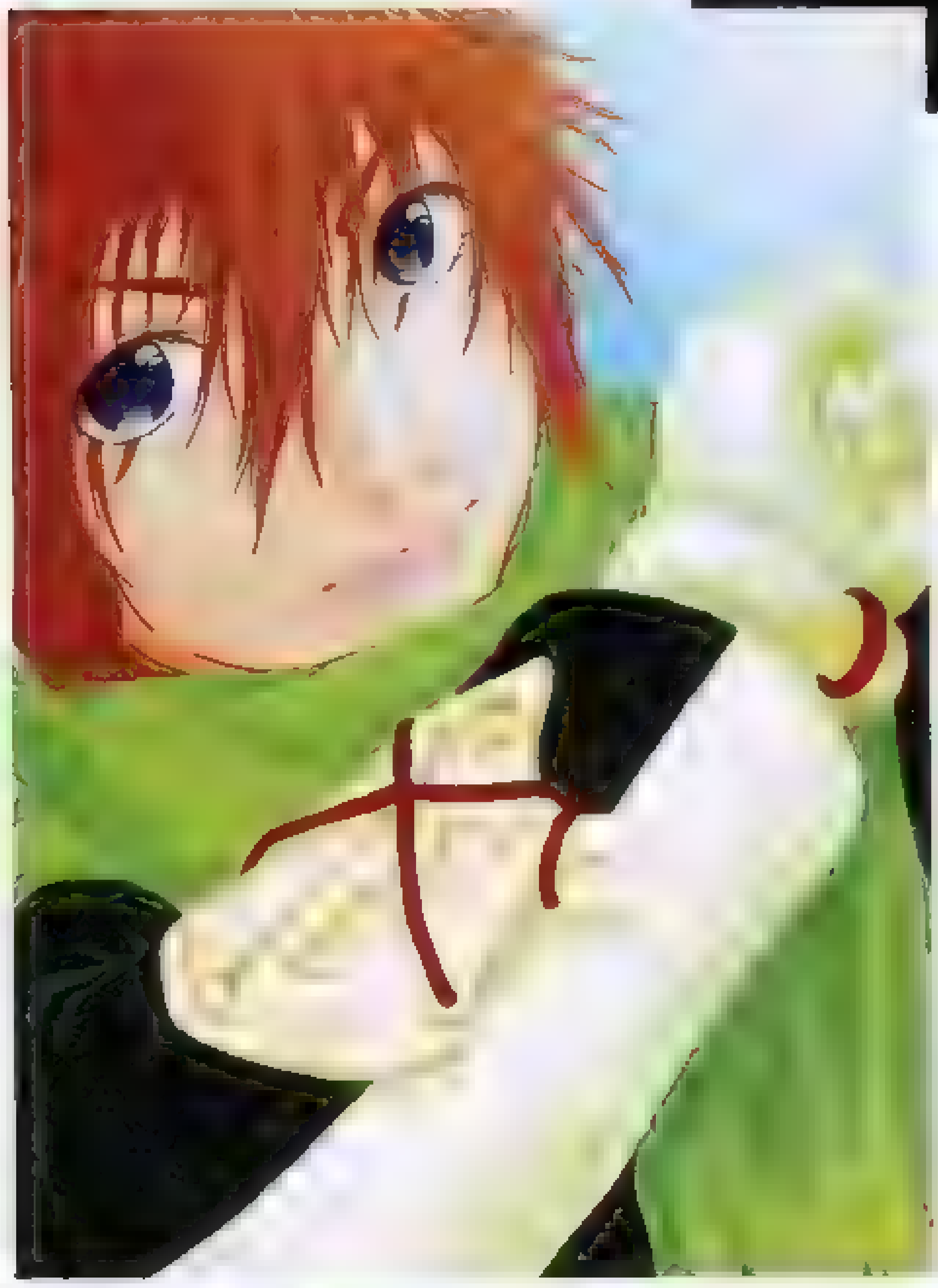
杭州 · 阿修兰

因剧情较为晦涩，"《异度传说》系列"成为不少玩家敬而远之的作品。但不得不承认游戏中的几位女性角色形象还是很鲜明的，KOS—MOS便是其中之一。画面上，X·BUSTER的发射瞬间……这时机选得实在是恰到好处啊！



广州 · Mastema

由一众帅哥演绎的《FF Ⅶ AC》或许真的应该被称为女性向作品，且不说该作在众多女性FANS中的超人气，这张出自女玩友Mastema之手的唯美版克劳德也有力地佐证了这一点。柔顺的秀发、哀怨迷离的眼神以及细腻光滑的皮肤……果然是为同人女们量身打造的类型啊！



北京 · DreamLee

一幅RPG风的原创作品。无论对比强烈的鲜艳色彩还是人物造型设定，一切似乎都是根据典型的RPG主角模式来创作的。而整体实际效果也不错，看来作者可以尝试向游戏人设画师发展。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿：请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后，画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

游戏动漫园

多事之"七月"。得出此结论绝对不是毫无根据，缘因这个七月，上至时常风云变幻的ACG界，下到每日老实干活的小编我，都遭遇了一系列或大或小的冲击……已经两期没露面的"游戏动漫园"，从这期开始内容会有所调整，虽说篇幅不大，但作为一直陪伴着包括众编在内的读者至今的栏目，还是希望能得到大家的支持和鼓励，意见建议无任欢迎，谢谢^^。

暂别并非终离，没报导不代表不存在，所以今次索性来个——

七月综合回顾

栏目主持 卡伦

动漫情报站

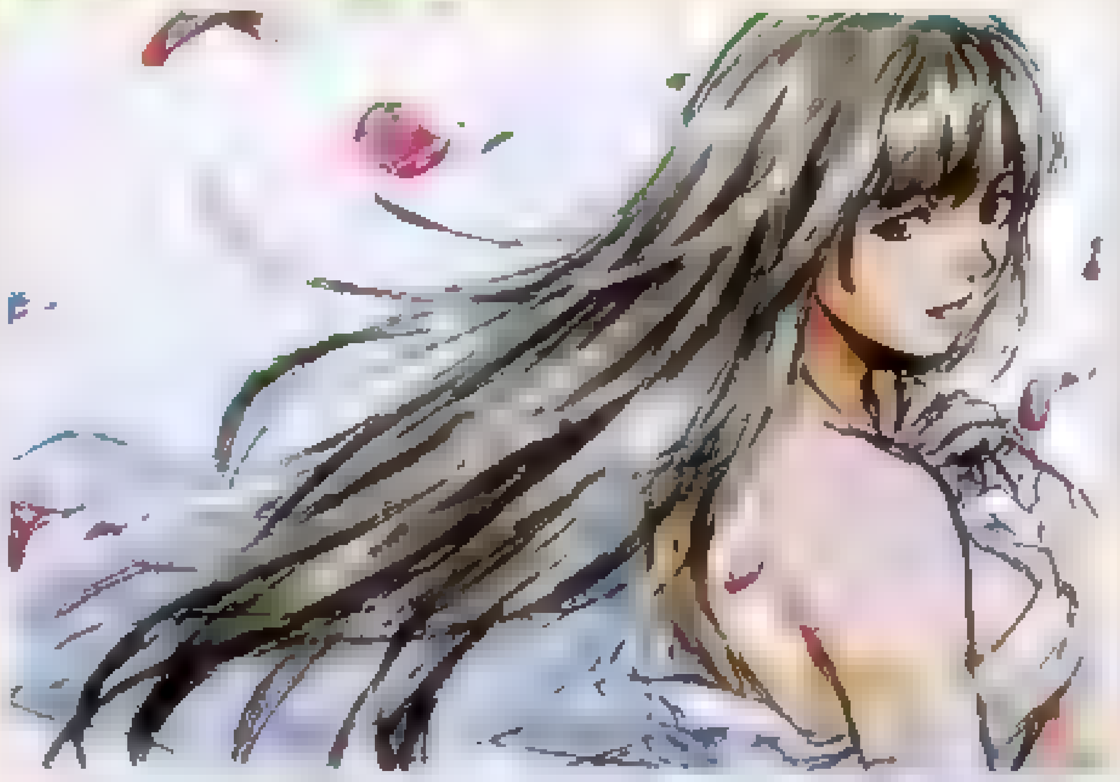
Pick UP NEWS

一代画师堀部秀郎英年早逝

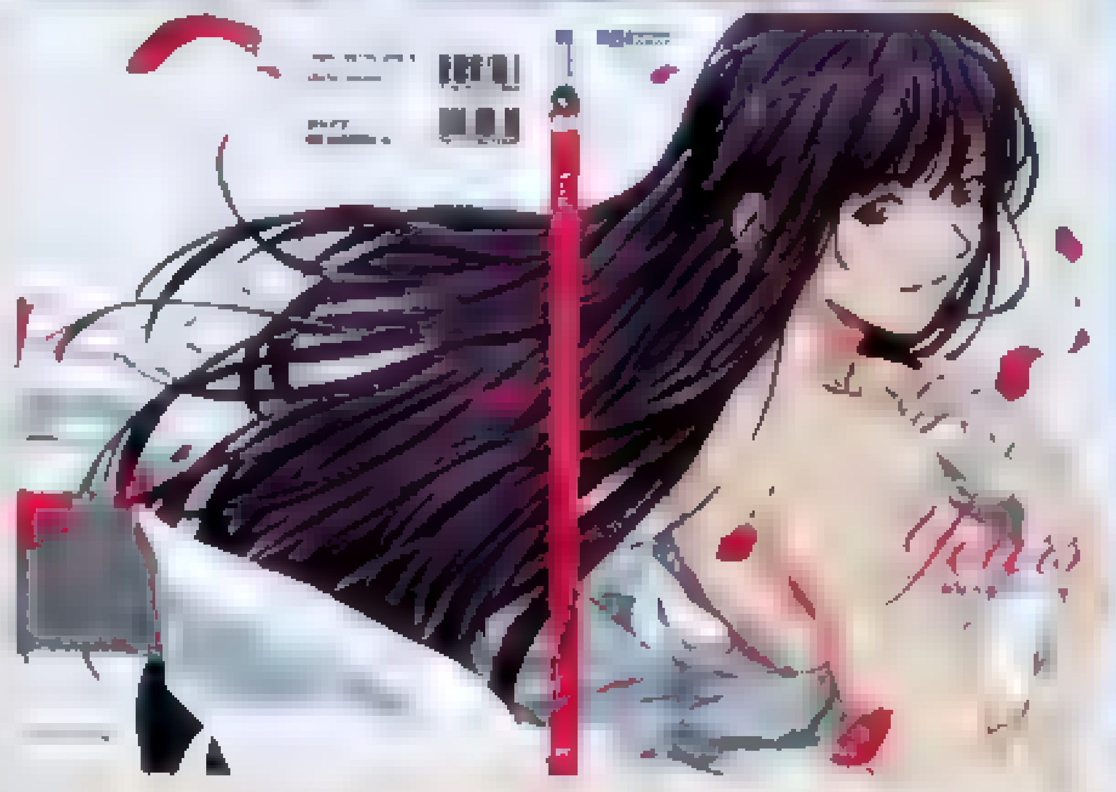
关键词 唏嘘

要论本月最让人伤感的新闻，莫过于这位画师的突然离去。曾担纲PS2《Interlude》《斑雾》人设、并一直为老牌PC游戏杂志《PC Angel》绘制封面的知名画师、插画家堀部秀郎，因患急性心力衰竭医治无效，于今年6月17日去世，年仅36岁，而其官网直到7月7日才贴出讣告。

消息一出，FANS无不为之震惊，日本方面很快推出了追悼堀部秀郎的纪念性举措，国内各大网站也纷纷制作出相应专题以示怀念。堀部在4月26日刚刚推出他从业以来的第一本画集《Yours ～堀部秀郎 ART WORKS～》，精良的画风和并不盲从商业需求的独特风格更赢得了部分女性FANS的青睐，谁料才短短两个月，竟传来这样的噩耗。其实就画集的内容，明显看得出堀部的作画方向已经在逐渐从良，但造化弄人，对于喜欢他作品的朋友来说，除了收藏这本已然成为畅销书的个人遗作外加一声叹息，又能如何……



◀手稿，当作追忆逝者的一项证明吧。



▶时下广为流传的「YOURS」封面。

揭示板

"2006动画最萌大赛"如火如荼

有了去年的成功经验，日本最大BBS——2ch上举办的一年一度动画最萌评选于7月5日第二度掀起热战，囊括05年7月1日至06年6月30间出品的TV、OVA、剧场版共270部动画的2664名女性角色，截至目前，18组预选赛和败者复活战均全部结束，接下来的两个月将是8组576位选手的混战，关注最新战况，请至http://saimoe2006.hp.infoseek.co.jp

《虫师》真人版等2部日本影片入围金狮奖

即将于8月30日开幕的第63届威尼斯电影节邀请由大友克洋执导的漫画改编真人电影《虫师》(小田切让主演)参展，同时获此资格的还有曾执导《千年女优》、《妄想代理人》等作的今敏带来的年度SF动画大作《红辣椒》，两位日本导演的影片双双受邀参与角逐金狮奖，实属罕见。

《NANA》动画进军世界

矢泽爱原作，目前正在日本电视台绝赞放映中的TV动画《NANA》，近日决定将于年内在欧、美、亚洲的21个国家和地区播出，漫画、电影、动画和音乐均创下惊人记录，《NANA》的意义早已非其他少女漫作品所能企及，正在形成社会现象的《NANA》，不看是一种罪过

《圣斗士星矢冥界篇后章》投入制作

关键词 大惊喜

继7月4日发售的《圣斗士星矢》漫画完全版第15卷书腰上明示"《冥王哈迪斯冥界篇 后章》 动画化决定！"、以及于7月12日发售的《SUPERJUMP》杂志第15号刊出"《冥界篇 后章》制作快调！今冬动画放映预定！"字样之后，近日，日本东映动画为《冥界篇》专设的官网首页所作的一个小小更新则为无缘亲眼目睹书刊的朋友证实了这一消息！

现在，只要一打开网站，叹息之墙的画面将首先映入你的眼帘，紧接着出现的便是黄金圣斗士们熟悉的身影！相信此前很多FANS看到这一幕时都心头一震吧？诚然，《圣斗士星矢》动画版阔别良久终出新作，就无甚耐心的人而言可能没多大感觉，但对大多数动画爱好者特别是广大圣迷来说，却绝对是值得撒花庆祝的一件大事！今年的冬天，因为多了一份期待而变得更加美好。

■《后章》动画宣传海报

■官网的堂堂告示！

揭示板

时代剧《水户黄门》首次漫画化

Pick UP COMIC

关键词 漫画、活力

日本TBS电视台从1969年起播出至今的长寿时代剧《水户黄门》日前迎来了第36部，并决定和小学馆的学习杂志《小学五年生》合作，推出名为《水户黄门外传 DokiDoki秋之忍法帐》的漫画新连载。这是开播38年来首次实现漫画化，将在8月份发售的9月号杂志上刊载。

漫画的主人公为电视剧第31部(2002年播映)中的人气角色——继承了伊贺首领之血脉、与黄门在旅途中同行的少女久野一·秋，故事便是围绕她及保护她的忍者 鬼若(照英)、鬼若的竞争对手·夜叉王丸(山口马木也)3人进行描述。剧中的黄门、助、格先生等大家熟悉的角色也会登场，在延续电视剧世界观的同时展开独立的剧情。值得关注的是漫画版还将刻画阿秋和鬼若的恋情，令人期待。

揭示板

日本同人志展会C70召开在即 商品目录业已发售

Pick UP EVENT

华丽

C70＝第70届Comiket。Comiket全称Comic Market，为日本最大的同人志展会，本届C70即将于8月11日至13日召开。

以动画、漫画、游戏、小说、周边等自费出版物的展示和贩卖为主要运营方式的Comiket，迄今为止已有30年历史，目前是每年夏冬各举办一届，每届均在日本面积最大的东京国际展览中心举办，包租全部东馆的6大厅，西馆的4大厅，规模之大非一般展会能及。与会者由企划参与者、读者和普通参与者三大群体构成，其中企划参与者包括著名的GALGAME公司、动画公司以及同人团体、名画手等，还有众多出版社、唱片公司、游戏厂商和漫画家助阵，参与者多达数十万人，堪称同人作品爱好者们的天堂！

由于场地巨大，为了便于参与者快速找到自己感兴趣的摊位和展品，展会专门制作了场地规划图和商品目录，其中商品目录分为普通版和电子版两种。据悉C70商品目录的普通、电子版已分别于7月15日和22日发售。

揭示板

东京国际电影节、电玩展、动画展来年合而为一

为了将本国出产的电影、动漫画、游戏软件推向全世界市场，从明年开始东京国际电影节、电玩展、动画展等大大小小的相关展会将实现大规模合并出展，由日本经济产业省协同业界团体以"国际娱乐信息产业狂欢节"的名义召开，此项举措旨在制造世界最大的娱乐信息产业盛典。

动画音乐盛典2006

第2届日本动画歌曲音乐节"Animelo Summer Live 2006-OUTRIDE-"7月8日在东京武道馆举行，众多知名歌手、声优与1万名FANS共同度过了热烈疯狂的4小时。

出演嘉宾：奥井雅美、JAM Project、水树奈々、高桥直纯、栗林みな実、米仓千寻、石田耀子、爱内里菜、ALI PROJECT、三枝夕夏IN db、石川智晶、savage genius、KENN with The NaB's、嘉阳爱子

客座嘉宾：平野绫、茅原实里、后藤邑子

ACG互联 犹抱琵琶半遮面 迷雾中的《死亡笔记》游戏化

画集、真人电影、TV动画、以及确定将在来年2月发售的NDS游戏……由大场鸫原作、小畑健作画的超人气悬疑漫画《死亡笔记》在5月份完结后并没因此淡出视野，攻势反而一波接一波。而随着游戏的推出，相信它的魅力还将在明年继续大放异彩。

然而自从宣布游戏化以来，这款游戏就处于极密研发的状态，时至今日，承担开发的KONAMI公司官网仍然不见任何关于该作的信息。好在经过多方搜寻，终于发现了部分重要情报，下面就为大家如实奉上。

剧情 基拉搜查本部的"游戏"？

这是一款基于L等人为推理基拉事件而开发的架空游戏。在游戏过程中，通过角色扮演，玩家将模拟基拉的能力和行动。就这样，搜查本部内的假想基拉作战由此拉开帷幕。故事舞台预定为原作第一部"四叶基拉篇"将要开始之前的那一段。月和L，以及总一郎率领的搜查本部成员似乎都将在游戏中登场！

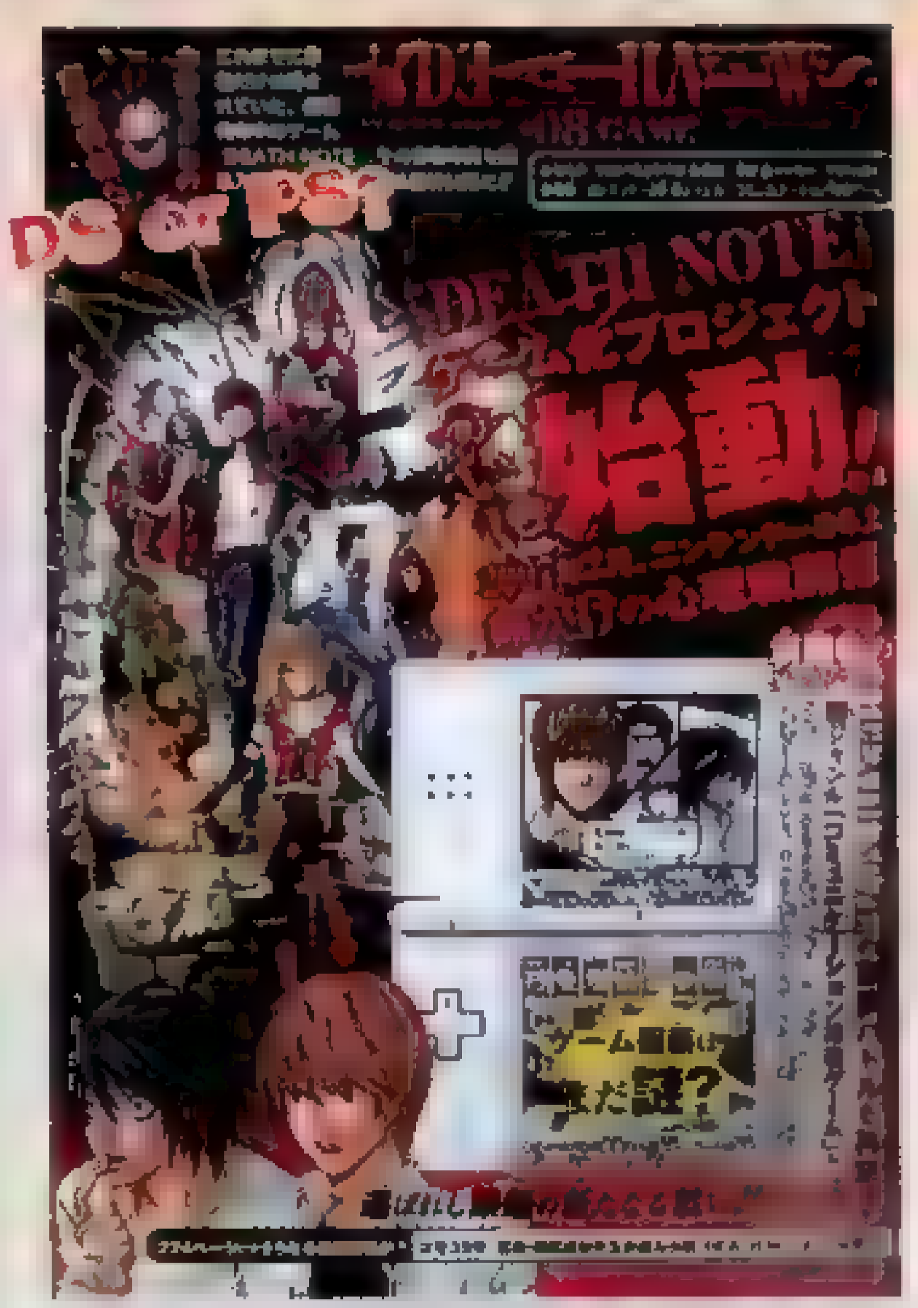
系统 讲求谋略摆脱欺骗、疑惑的关键在于"交流"？

依靠指令来驳倒对手，煽动周围的人帮助配合自己的行动，将敌人逼至走投无路！游戏完全再现了与对手作殊死较量的会话场景，虽然详细情况还是秘密，但可以看出系统里包含了交流的要素，对玩家的积极性、心理承受力以及头脑灵活度要求非常高。多多利用其他的搜查人员吧。

敌人 是成为基拉打败L，还是成为L逮捕基拉？

由于内容是定为模拟基拉事件，因此玩家既可以扮演基拉又可以扮演L，这样就使得一时之间很容易陷入分不清谁是基拉谁是L的迷阵！在进行游戏时，应时刻留意对手的谈话，推断出自己的敌人是谁。另外，游戏中基拉和L的真实身分并不一定遵照原作的描述，搞不好引发事件的还另有其人！

目前了解到的就是这些，欲知详情，只能静待官方的公布了。



▲网上放出的初公开画面图片，但很快有人质疑可能是经过PS加工的合成图。不过目前看来其真假已经不重要了。

游戏信息

[Death note游戏] NDS 2007年2月发售预定

厂商	KONAMI
价格	未定
类型	全新头脑推理游戏(?)
机种	NDS

漫画简介

"只要死亡笔记在你手上，一直到死，死神都会在你身边。死神会在你拥有死亡笔记的第39天现身。"

"如果在名字后面写上了死因，会有6分40秒的时间让你写上详细的死亡过程。"

"你也可以先写上死因，然后在后面写上名字，此人将在40秒后死去……"

故事便是从天才高中生夜神月捡到这样一本死神遗落在人间的"死亡笔记"开始。坚信自己就是正义的月为了消除罪恶，成为新世界的神而开始了杀尽恶人的行动。殊不知杀人就是犯罪，随着被害人的增多，传说中破案无数的神秘人士L出现了，两个人由此展开了一场天才之间的正邪较量……

对这部漫画其实已无需多作说明。紧张节奏、逻辑推理、严肃人性，《死亡笔记》所包含的元素令爱好此类作品的读者大快朵颐。而随着情节的发展，作品的基调也越发阴沉恐怖，虽说对胆小的人是一项考验，但这也正是《死亡笔记》的最大魅力。同时小畑健的绝赞画风也带来了极佳的阅读享受。

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物

北京2008年奥运会巧克力独家供应商

本期特别放送 50名 士力架®
(8条/人)

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

8A的《异度传说》主题封面评价如何？

上海 郑晓莹： 本期封面单有两位人物搭配白色衬底，显得很整洁，不过仔细看来，又觉得似乎被文字所埋没了，整体还算可以吧。

哈尔滨 孙韬： 布局显得有些别扭，感觉像是把图硬贴到封面上的，没有和整体很好地融合在一起。

太原 刘智： 封面女主角引起的视觉冲击不够，颜色比较单调，有些死气沉沉的感觉。

1375608**：** 本期封面清新朴素，颜色搭配也很好，希望贵刊能保持下去。本期封底的广告也很有意思，如果卖书人把这一面向外，还真会把读者吓一跳呢。

1357026**：** 本期封面的两名女主角虽然漂亮，但是字体颜色比较暗，比较柔和，两个字来总括：单调！

> **编** 单调，这是8A的读者们对封面的共同看法。大家普遍认为，白色的背景显得过于朴素，配合上立体感不是很强的角色，致使整个封面给人的感觉有些空虚，而且没有层次感，此外两侧过多的配字也有些喧宾夺主了。不过，对于封底的个性广告，很多读者却纷纷来信表示自己很喜欢，而且据悉许多地区的书报亭也将8A的封底与封面共同摆出来卖，这实在有些出乎我们的意料……看来我们在制作封面上还要多反省。

8A的攻略与研究反响怎样？

上海 郑晓莹： 本期攻略《VP2》做得挺详细的，尤其是战斗系统方面，但觉得流程方面太过简洁，譬如有些迷宫中的宝箱很难拿到，该用什么方法，如何利用光子这方面还不足，有图解就更好了。

北京 王帆：《魔法假日》的攻略相当细致，几乎囊括了游戏中的所有要素，实在是太棒了！不过美中不足的是攻略中的游戏图片太小啦！

合肥 肖山：《VP2》的攻略相当不错，只是在分量上能否控制一下，整整17页呀……

Email 关雨钦： 本来就是淡季，攻略数量不足是预料之中的，可是区区两篇确实让人感觉有些少。好在质量保持适中。《VP2》攻略帮助我很快地融入了游戏之中，这对于我这种日语水平较低的人还是很有用的。

> **编** 虽然本期的攻略只有两款，但都取得了不错的口碑。《VP2》的攻略足足动用了17页的超大篇幅，可谓倾尽所能将游戏的所有要素都展现出来，但即使如此，由于此游戏涵盖的内容太多，依然有一些隐藏迷宫的要素和其他内容由于篇幅问题不得不放在下一期的研究中，但这也是遭到读者们批评较多的地方，我们对此惟有表示无奈……另一款攻略《魔法假日》则以全面细致的特点得到了玩家们的一致赞扬。

8A的特企与特稿反馈如何？

玉林 陈安： 我是一个非球迷，但依然为《世界杯密码》这篇特企所折服，它让我从多方面了解了世界杯的历史、文化、内蕴……以及增加了《WE》知识。

Email 曹丽宁： 我对足球游戏没兴趣，所以特企对我没什么吸引力，倒是特稿让我的心情为之一振！看来我们穷人踏足次世代的契机到了！只是在特稿里用三大段来讲刷光驱的原理……对很多不懂的人是对牛弹琴吧？

佛山 伍志文：《沙场秋点兵》一开始三大次世代主机的横向和纵向对比给人的感觉很直观，让人清楚地了解了各主机多方面的对比，对业界局势的评析也很尖锐。

Email 陈广昌：《世界杯密码》内容非常厚道，一些年代稍远的资料给大部分新生玩家补了课，但感觉往届的一些亮点和《WE》历代的联系比较生硬。

> **编** 关于本期的特企与特稿，读者们讨论的焦点主要还是集中在《世界杯密码》及X360破解特稿上面。从读者意见看来，虽然《世界杯密码》圆满地对应了世界杯与《WE》这两个焦点话题，但其中过多的世界杯介绍部分感觉有些与游戏杂志的定位相左；而特稿虽然及时迅速地对于硬件业界动态作出了反应，但其过于细致的解说教程则略有为盗版推波助澜之嫌。这些不足都是我们在今后的"两特"制作中要密切留意的。

8A的Gamehalo调查报告

重庆 王冬： 这期Gamehalo的内容感觉好朴实，除了《格斗之王》的对战影像之外其他的印象都不怎么深刻。

玉林 陈安： 观赏性差，有点看不下去的感觉。除了"游戏动漫园"与"电影前线"之外，其余的可看可不看。

Email 陈广昌： 感觉这期的游戏介绍部分比较薄弱，反而"游戏动漫园"和"电影前线"留下的印象比较深刻，最沉闷的是《首都高》的介绍，实在是没有耐心看完……

Email 崔海今： 比例上看本期光盘的一半都是新作影像，觉得"过度"了！不过《KOF》高手对战和"ENDING SONG"非常棒！

Email 姚健： 现在观看Gamehalo没有什么太大的兴趣，偶尔来个精彩的游戏广告、恶搞影像或者是一些热血影像，最多只是一时兴趣。我觉得Gamehalo应该在开头下点功夫，一个好的开头可以调动人的情绪，即使后面的内容比较平淡，但开头就让人兴奋，总体来说感觉不会差到哪去。

> **编** Gamehalo的评价正在逐日下降，这已经引起了相关负责人的高度重视。就这段时间的综合意见来看，虽然"热血最强"和游戏广告是最吸引人的两个要素，但却都是可遇不可求的，所以整体分析起来"缺少原创内容"才是光盘最大的问题之一。从本期光盘开始，我们将尝试着制作一些新的栏目（譬如本期的"断机博物馆"），欢迎各位能踊跃来信给予评价。

勘误启事 上期（总第157期）光盘由于压制过程中出现技术问题，致使《心跳回忆GS2》变成了重复的《鬼魂力量3》。特此更正，并向广大读者们致歉！（相关内容已在本期光盘中补上）。

"互动信箱"常见问题Q&A

Q 请问"问题小卖部"中刊登的问题是有针对性的回答呢？还是每个提出问题的来信都[illegible]？

A

Q 请小编们把QQ告诉给我，我想和各位在网上聊聊，好吗？

A

小贴士： 再次重申，请所有写来平信的朋友务必在信件内文中再工整地书写一次您的通讯地址与邮政编码，勿忘！

本期问题

1. 本期封面您感觉如何？
2. 请评价一下本期的特企与特稿。
3. 请分别从版式、内容及实用度方面给本期的攻略与研究打个分吧。（打分范围为1至5分）
4. 暑假作业第二弹：Gamehalo观后感。（要求写出真情实感，除诗歌外体裁不限）
5. 您对"映画馆"这个小栏目有何建议？

本期获奖名单将在160期公布

8A 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者▶ 自贡市交通路　余英

阜阳	白静	南京	蔡浩舟	克拉玛依	孟楠	昆明	王潇
郑州	常鸣	黄石	黄衍	瑞安	戴胜利	资中	魏军
淮北	陈海洋	上海	李迪	武汉	邱瑛	佛山	伍志文
成都	陈冉	唐山	李鸣	北京	曲超	上海	吴燕君
双城	陈维宇	杭州	李学之	广州	邵家强	合肥	夏伟
揭阳	陈小帆	无锡	李阳	上海	沈佳颖	合肥	肖山
新田	陈智文	广州	李子豪	常州	施冯欢	上海	薛[illegible]
蚌埠	丁一	广州	梁伟雄	鞍山	孙长安	无锡	蔡晓天
天津	杜建佼	上海	林贺	哈尔滨	孙方舟	成都	桑姝
[illegible]	范智	[illegible]	刘[illegible]	哈尔滨	[illegible]晗	成都	姚广[illegible]
[illegible]	冯健	唐山	刘群	[illegible]	孙伟[illegible]	[illegible]	[illegible]
贵阳	冯[illegible]	[illegible]阳	龙衍希	[illegible]林	唐正雨	重庆	叶伟
亳州	耿[illegible]	[illegible]	罗宇	[illegible]	童天才	[illegible]	[illegible]
成都	郭[illegible]	[illegible]	罗[illegible]	重庆	[illegible]	南京	余建[illegible]
佛山	黄智荣	扬州	马剑峰	西安	王觉	徐州	余虎
上海	江圣锋	上海	马亮华	大连	王凯	无锡	周熙伟

昆明	张汝光
银川	张强
重庆	张太林
杭州	张毅鹏
成都	张中檀
中山	赵嘉永
唐山	赵天宇
宝鸡	赵占文
郑州	郑达
保定	郑[illegible]飞
上海	吴晓萱
张家港	周[illegible]
上海	周晓刚
湛江	[illegible]
潮州	朱亚麟
上海	邹志平

1306128****
1315611****
1321143****
1351876****
1352359****
1363025****
1366522****
137[illegible]163****
1373228****
1373589****
1373615****
13[illegible]5835****
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
1395048****
1398158****
1592140****

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中抽选……
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，方便我们发放礼品。

www.plumbook.cn

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

栏目主持 纱迦 & D·S

读编往来通信地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 Email: ucg@ucg.com.cn

★编辑部所在城市最近酷热异常，某次邪魔天使外出片刻，回来后全身大汗淋漓，仿佛刚刚从河里捞出来的一样，搞得众编见他就问“外边是不是下雨了？”……

☆近期一部名为《疯狂的石头》的国产电影在编辑部内引发了热潮，几乎所有看过的编辑对此均赞不绝口：没有大牌导演和演员在矫情，没有大笔的天文费用去打水漂，没有相关人士跳出来大肆歌功颂德……这是一部纯纯粹粹的娱乐电影，单纯到除了电影本身之外你不需要去在意其他。向各位读者朋友们锐意推荐。

★上期“互动信箱”的末尾提出了“您最喜欢杂志中哪个小栏目”的问题，截至目前我们收到的反馈来看，约有1/4的读者在来信中郑重地回答道：“我最喜欢**小编！”……呃，我们已经开始着手调查是否有部分杂志印成了错版……

☆刚刚度过的7月是幸福的，因为我们在截稿前赶工时会这样安慰自己：不怕不怕，这月有31天呢；刚刚度过的7月是不幸的，因为我们在月底捏着瘪瘪的钱包时会这样暗自诅咒：靠！为什么这月有31天？

编辑部半月谈 迷失在人生道路上的雨滴

以下是某日发生在编辑部内部通讯软件上的双人对话：

老编 10:22:32

我们现在还有短信新闻业务吗？

雨滴 10:22:33

我在人生的道路上迷路了。

老编 10:23:01

……那也不用告诉我呀。

雨滴 10:23:02

我在人生的道路上迷路了。

老编 10:23:30

我又不是指路明灯。

雨滴 10:23:31

我在人生的道路上迷路了。

老编 10:23:57

行了，我知道了。还是说说新闻业务吧。

雨滴 10:23:58

我在人生的道路上迷路了。

老编 10:24:26

……去买个指南针。

雨滴 10:24:27

我在人生的道路上迷路了。

老编 10:24:40

还不行就买个GPS。

雨滴 10:24:41

我在人生的道路上迷路了。

老编 10:24:58

那……你找神父吧。

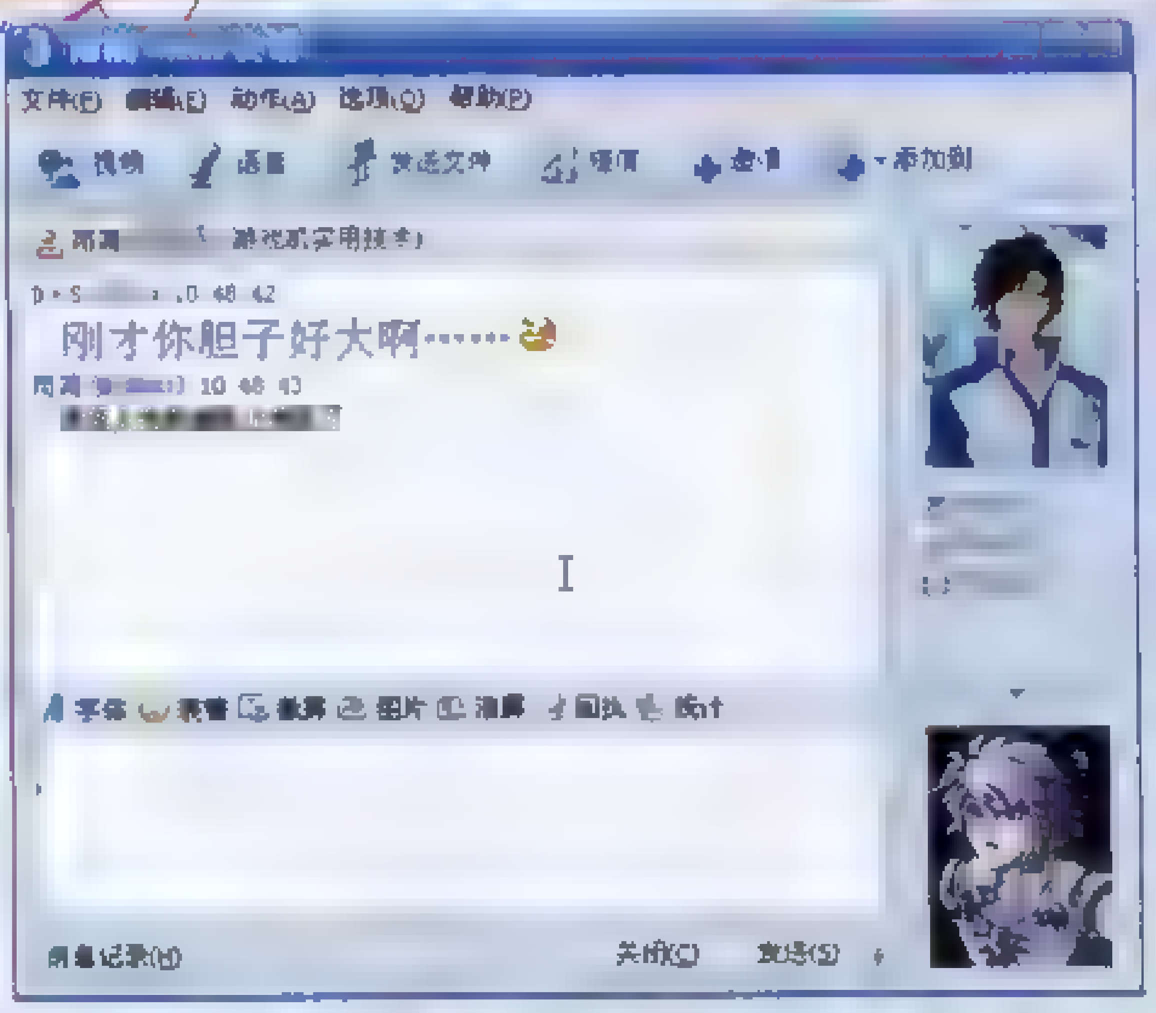
雨滴 10:24:59

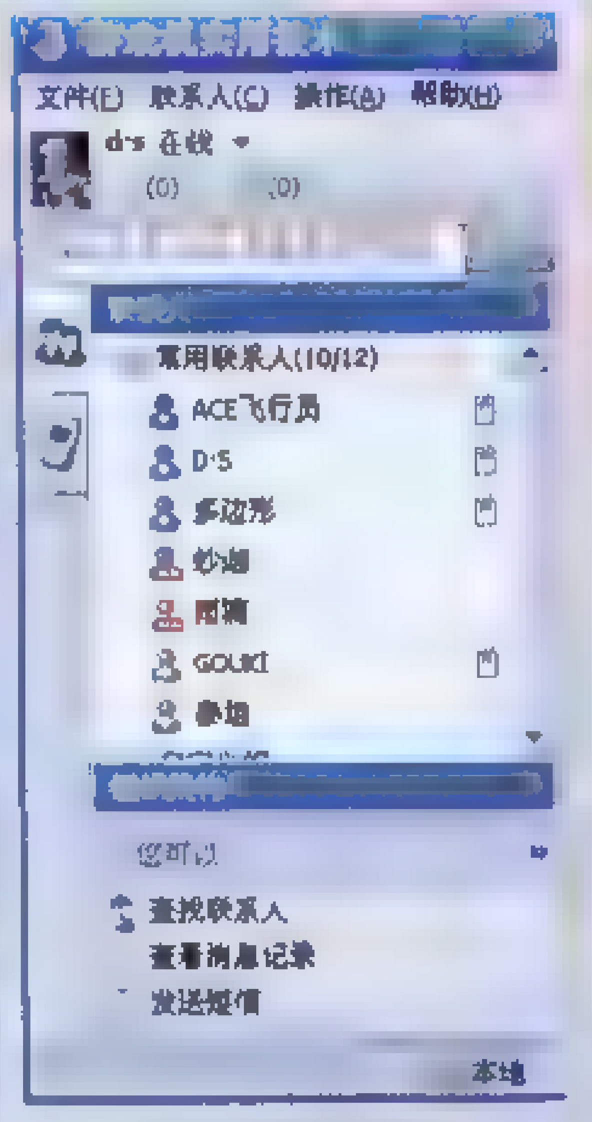
我在人生的道路上迷路了。

老编 10:25:05

……

最后，怒不可遏的老编跑到雨滴的座位想找她算帐，结果椅子上却空空如也……原来那是雨滴设置的自动留言。





◀▲这就是该通讯软件的自动回复功能……

附录 其他部分小编的自动留言

泰坦：你发信息我不回，你发它有啥用啊~

多边形：本人已死，有事烧纸！

GOUKI：orz

胜负师：[最速风神拳>最速风神拳>贯乱烈光>最速风神拳]这下还不死？

D·S：您好，我是D·S的小乔，D·S现在不在，您可以和我聊聊或留言。

邪魔天使：如果你不想尝到皮鞭、蜡烛、狼牙棒的滋味的话，那就别来烦我！

雨滴（午饭时）：本宫用膳去了，众卿跪安吧~

网语教室 火星（Mars）

本义：太阳系九大行星之一。

引申义：

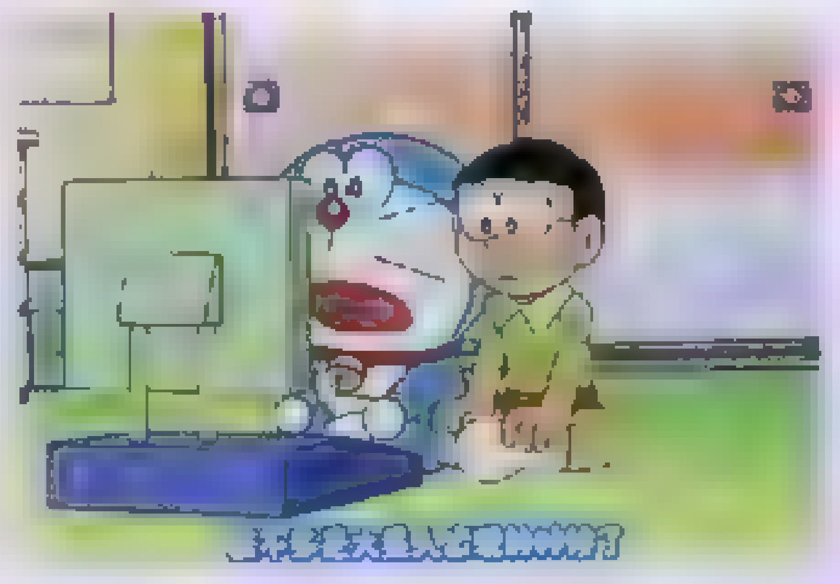
①名词：经常能看到的帖子或者是话题，即是指发这帖的楼主或者提这个话题的人在这方面比较无知或另类，有可能来自火星。

②形容词：没见过世面，不知现在网络流行什么或者不知道什么已经流行过了而以为自己突然发现了一个很时髦的话题。

词源出处：（未证实）

①少林足球中周星驰的经典台词：“你还是回火星去吧，地球是很危险DI！”

②赵本山的广告语“地球人都知道！”（意即不知道的人都来自外星……）



异体字：焊

例句：

①名词：楼主还是回火星去吧……

②名词+形容词：现在才介绍火星？D·S你太火星了！

本期编辑部流行游戏 POPULAR GAMES

由于“婆娑罗2”的提前到货，本期编辑部战国战火重燃，一时间杀声震天（当然其中也间杂许多猥琐的恶搞音效）……而其中也泾渭分明地产生了两个派系——以纱迦为首的游戏派和以邪魔天使为首的声优派。这两大派系的区别通过小编们玩游戏时的喊叫即可分辨出来：前者经常赞叹“哦，本多忠胜又出现了，好厉害！”而后者往往发出“石田彰又开口说话了！激萌！”之类的怪叫……其他游戏方面，《WE10》与《铁拳 暗之复苏》依然风头不减，看来要常居榜上一段时间了。

《战国BASARA 2》	6人	纱迦、D·S、胜负师、邪魔天使、晴天等
《WE10》(PS2)	6人	GOUKI、多边形、D·S等
《铁拳 暗之复苏》	5人	胜负师、GOUKI、多边形等
《乐克乐克》	4人	多边形、胜负师、D·S等

www.numbook.cn

本期靓图推荐

《铁拳 暗之复苏》精美壁纸

http://www.tg777.com/levelup/user/ucg/tkdr.rar

编辑部新一轮的"铁拳"之战再度展开，不过这次的战场由30多寸的大电视变成了小小的PSP屏幕，但依然令一干"铁拳众"乐此不疲。对于既有PSP又喜好3D格斗的玩家而言，不试着玩上两局实在是太可惜了。现在，我们在此为您奉上《铁拳 暗之复苏》精美壁纸数张，权以点缀电脑桌面吧。

本期之最

最有联想力的读者

UCG最近的新编辑难道都是《超时空要塞》的FAN？"小白龙"莫非就是林明美的《小白龙》？"ACE飞行员"难不成出自林明美的《我的男友是飞行员》？同理可证，下一个来的新小编一定叫做"可曾记起爱"！

——沈阳 隋晨

最诚实的读者

很久没送清凉美女海报了！

——天津 宋柏江

最现实的读者

最期待游戏投票——PSP用PS模拟器！

——常州 许颖出

最念旧的读者

在书中看到新小编"小白龙"这个名字后，第一个想到的是小时候看到过的电视剧"小龙人"……

——柳州 范敏

北京 王志：如果有一天，任天堂、微软和索尼合并了，那么他们的主机该叫什么呢？Wii+X360+PS3=神机啊！

Wii+X360+PS3=WXP=Windows XP？

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

张家港 王嘉：（信末）顺带一问，我的字有没有草到认不出的程度？

还好还好，除了中奖地址之外，别的都没有。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

昆明 王潇：D·S这人没诚信，以前说要送各科书皮作赠品，至今不见其身影。

当真想要书皮？想实现也不难，不过依据我们的惯例，书皮外面可是要有个大大的"游戏机实用技术"LOGO哦……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

北京 王志：我有一个提议，因为在中国大陆买TVGAME正版软件的人很少，很多人连正版什么样都没见过，所以希望小编们能够把自己的珍藏拿出来做个展览，什么美版啊、日版啊、港版啊、限定版啊、预约特典啊……能放上的都给它放上！让没钱买正版的人过过眼瘾。

简而言之，您的意思就是让我们发找抽的炫耀帖是吧？ — —

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

柳江 黄宇坚：我中过几包"真心"瓜子，至少它后面标明了中奖概率，嗯，6%，能接受。不过，是否在贵刊中奖是不可能完成的任务？

其实中奖这种事是很讲RPWT的，记得N年前我还是读者时，曾在"互动信箱"里中过两次奖。然而这些年来我至少买过上百包"真心"瓜子，却连瓜子皮也没中过半个。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

武汉 佟京宵：救命啊！这次高考没考好，家里人逼我卖PS2，我该怎么办啊？……（反复重复N遍）

兄弟，出来混，早晚要还的……

先卖了，然后再攒点钱等年底买PS3。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

镇江 陈晨：雨滴果然是编辑部女神般的存在啊……这么温柔善良，善解"机"意，细心体贴……哇，留在UCG那个狼堆里太可惜了，来当我姐姐吧！

鉴于此类来信实在是太多太多，故此我们觉得：相对于把雨滴放到"姐控"群里面而言，还是在狼堆里她会更安全些。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

宜州 王英力：TO 星夜：感谢您寄的"浪漫"的明信片！收到明信片时，我的同学还以为是某个MM送的呢……星夜大人你这么浪漫，开一个浪漫的栏目肯定没问题！

星夜？开一个数码栏目还差不多，至于浪漫的栏目嘛……

嗯，一定是这个家伙把您误以为MM而大献殷勤了……感谢举报，我们今后一定会严加管教！（与众编围殴星夜中：编辑的职责是什么？！是什么？！）

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

玉林 陈安：看了156期读编的四格漫画"男女有别"之后才深刻体会到众小编原来是那么"有异性没人性"，外加手段残忍，竟将邪魔活活踩死。邪魔，作为我最喜爱的小编之一，愿上帝保佑你一路走好，安息吧！当然，你也要在上面保佑我得这期的头奖。

……你做梦！

托您吉言，邪魔已经被气活了。陈安同学，作为他即将打击报复的仇恨对象，愿上帝保佑你一路走好，阿门！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

广州 茹浩潮：对特企《世界杯密码》赞一个，超大量的图片内容挤到11页里，要做到不臃肿，而又能让读者阅读时不感到麻烦，难度实在太大了。这是纯粹的技术活，而这版的美编居然做到了！他，他是不是一个人？

他当然不是一个人！伟大的美编GG，他继承了游戏人的光荣的传统！新川洋司、小岛文美、猪股睦实这一刻灵魂附体！他不是一个人在排版！他不是一个人！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

yuruice：十六夜……你买的那个tony的抱枕能不能借来用用？

orz ……居然到现在还有人惦记着。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

动漫游工作室现提供以下邮购服务：《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《生化危机十年典藏》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《小畑 健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《樱姿烂漫 樱大战十年盛典》，定价28元；《全金属狂潮 影音盛典》，定价25元；《舞HiME完全事典》，定价28元；《最终幻想X 幻光流动》，定价25元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《模魂志》第1辑，定价12元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931–8663118。Email：acg@vip.163.com

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～45辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.1，定价25元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931–4867606，Email：pgking@263.net。

“激·男”特企评选结果揭晓

读者投票TOP10

1	樱井孝宏	497票
2	子安武人	445票
3	石田彰	403票
4	大冢明夫	398票
5	绿川光	350票
6	保志总一朗	277票
7	置鲇龙太郎	168票
8	盐泽兼人	140票
9	森川智之	122票
10	山口胜平	116票

继“超级女声”之后，“激·男”特企(详见155期UCG)同样在读者中引起了巨大反响，投票异常踊跃(甚至有在我们制作特企期间就投票来的……)。不过，虽然这次特企的整体投票数量超过了“超级女声”，但在有效票数上还是较“超级女声”为少，其中很大一部分因素是因为许多读者一票多投，虽然我们能理解您难以割舍喜爱声优的心情，但是按规定这样的投票只能按弃权论处……总之，经过一番激烈的角逐后，雨滴MM疯狂追崇的樱井孝宏终于杀出重围，以明显优势胜出，而邪魔天使最爱的大冢明夫则仅以5票的差距惜败于广大“种命”们力捧的“石头”，未能杀入前三。伴随着雨滴的欢笑与邪魔的惨叫，“激·男”之争终于缓缓落下了帷幕……

附录 安慰奖名单

(票数几乎为0的选手)

立木文彦	飞田展男	堀内贤雄
小西克幸	上田祐司	三木真一郎
铃木千寻	铃村健一	

“激·男”特企来信大串烧

南京 金丹：此类企划其实给了我不少的惊讶。这确实验证了朋友告诉我的一句话，网上与陌生人聊天，一定要开视频，千万不能靠声音识人。

……那些声优有那么恐怖吗？

重庆 周翔：本期的特企真棒，上次的“超女”我因为时间问题没能赶上，这次可不能错过了。在这里，我把宝贵而神圣的一票投给——石班瑜大爷，他配的周星驰电影系列(远处飞来一板砖，咣的一声)……

嗯，还算自觉，给我们省了一块板砖。

成都 罗丰：唔……“激男”的特企就投大家明夫一票吧！其实本来想投樱井孝宏的，但是看到了雨滴在“小编寄语”中放的照片，顿时就打消了这个念头。

……—v—b

……o(_ _)m(笑得喘不过气来……)

榆林 鲍洪林：没有想好把票投给哪一个，还是请小编在我的四个备选答案里随便选一个吧：A.池田秀一、B.古谷彻、C.大冢明夫、D.还在想。(只能选一个哦！)

OK，我选D。

钦州 李学之：本期最闪光的非特企莫属，你看，多少“见光死”啊！可为什么名字叫《激·男》而不是《加油，好男儿！》呢？

因为这企划让邪魔和雨滴写得很激萌……

蚌埠 丁一：“激男”特企声优不够全，譬如怎么没有《DQ8》的声优？

抱歉，对于这个问题……我们只能衷心祝愿不知何年何月发售的《DQ9》能在这个系列中首次加入真人语音。

贺州 钟琦：小编漏掉了一个最最最重要的人，也是大家最最最熟悉的人！就是：樊飞！他居然没份，真是太没有天理了，强烈抗议！为UCG献声至今的他没有功劳也有苦劳，这么重要的评选居然没有他，不公啊！

樊飞声友会锐意筹办中……

武汉 张菁：男声优们都挺不容易的，咱就都选了吧，要是中奖了记得告诉我。

……此票作废。

成都 王维：本来想投票的，可是看了一下想投的几个都比我帅，于是决定不投了。

别告诉我你想投的是桧山修之或诹访部顺一……

N多男性读者：“激男”固然不错，但是D·S在小编寄语里提过的《超女黑幕揭秘》什么时候推出呢？大期待！

呃……这里是哪里？我是谁？— —

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第78期、总第81～92期、总第105期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～141期、总第143～144期、总第147～158期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期，定价19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931—8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～17辑，定价12元；《超级机器人大战系列 α完全档案》，定价28元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931—8674805，Email：gamers@263.net。

恶搞游戏改图

以《To Heart》为首的一众美少女游戏与《KOF97》的合体产物——建议PS出这图的投人应该事先标明 此图片可能令人反感，不得随意源发

www.plumbook.cn

我们编辑部里有一个共同的口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语

本期热点

《疯狂的石头》是一部前所未有的现代喜剧，故事由一块在厕所里发现的价值不菲的翡翠而起。重庆某濒临倒闭的工艺品厂在推翻旧厂房时发现了一块价值连城的翡翠，为经济效益特此搞了一个展览，希望卖出天价以改善几个月发不出工资的局面。不料国际大盗麦克与本地以道哥为首的小偷三人帮都盯上了翡翠，通过各自不同的"专业技能"一步步向翡翠逼近。他们在相互拆台的同时，又要共同面对工艺品厂保卫科长包世宏这一最大的障碍。在经过一系列明争暗斗的较量及真假翡翠的交换之后，两拨贼被彻底地黑色幽默了一把。

D·S

"你们这些个女人哪，就是不明白，这个阶段正是我事业的上升期，我怎么能走得开呢？"

"我说你这里面的衣服花里胡哨的，要走性感路线吶？刚出道时要低调，低调！"

"你侮辱了我的人格，还侮辱我的智商。"

"世道变了，就是没有好人了。"

"你TM泡妞还真下血本啊！"

——影片中道哥的这几条经典语录足以载入今年中国电影史册……

胜负师

游戏只有两种，好玩的，或是不好玩的；电影也是如此，只有好看的和不好看的。我曾质疑过有着俗得不能再俗的片名的国产电影能好看到哪里去，事实证明我错了，这充满了黑色幽默的石头着实不俗，这疯狂的电影也相～当～好看。尽管评论界发出的是两个极端的声音，但对于看电影的俗人来说，一部电影能让你觉得好看，能让你在该笑的地方笑出声来，那，就足够了。

多边形

不知名的导演，不熟悉的演员，不起眼的投资，不张扬的宣传……从默默无闻的小制作，到一夜之间万众瞩目，导演宁浩和它的电影以其非常西化但却一点也不让人反感的方式，呈现了中国电影的另外一种可能性，给那些大导演和大制作一记响亮的耳光。虽然那些狗日的影评在狗日的英雄狗日的十面埋伏和狗日的无极之后已经不被广大人民群众信任了，但是成本不足300万的《疯狂的石头》依然获得了1400万的国内票房。事实证明：是石头总会发光的！

卡伦

不需要思考什么，这部片子能让你看得非常过瘾，而且对细节的考究程度也是出人意料的严谨，光凭这一点就足以让我对导演充满敬意了。在讲故事的技巧方面，《疯狂的石头》在这几年的同类电影中可算是个中翘首，尤其是在成本那么低的情况下，这就更让人为之拍案叫绝。在国产商业片一步步走向大制作时，这部仅耗资三百万的小成本电影终于让我们看到了国产商业片新的出路。

泰坦

《疯狂的石头》带给我的感觉和《Lumines》、《LocoRoco》等低成本趣味游戏差不多。这部电影充分说明了一句——废话：低成本也可以拍出不仅幽默而且优秀的电影来。但很明显的，电影商业化、市场化的发展不可能走这条路，这是市场现象，或许更是市场规律。但凡不可能的事情，我们就盼望着：要是这样该多好啊！其实都是胡乱感慨。市场主流不就是由我们这些消费者决定的吗？难道不是我们自己的审美和需求取向决定了导演们必须要大投资大制作吗？现在张艺谋、陈凯歌、冯小刚这样去做了，我们看得多了，被惯坏了，好像又觉得不爽了，我们说：嘿，大导演们，看看《疯狂的石头》吧，那才是有趣的电影！

GOUKI

去朋友家吃饭，等开饭的时候顺便操起一张DVD塞进DVD机——《疯狂的石头》。看到一半，开饭了——结果那顿饭就愣是被这"石头"弄得没心思吃……真的是就想知道后面发生了什么故事啊！从朋友家出来，火速跑到附近的商店买了一张DVD，回家，立刻重温！

怎么说呢？《疯狂的石头》应该是近年来看得最尽兴的国内电影，如果你还没有看，先去看电影吧。

★唐山大地震三十周年了，童年时的我只将这起事件视为了一个名词，现如今我才通过各媒体的大篇幅报道切实地感受到了当时的那一切。有些事情是不能被忘却的，就让我借这一小块地方，向在那场浩劫中遭受不幸的人致以沉重的哀悼……

◆我得到了世界，但又失去了世界……切，这种感觉真不好受……

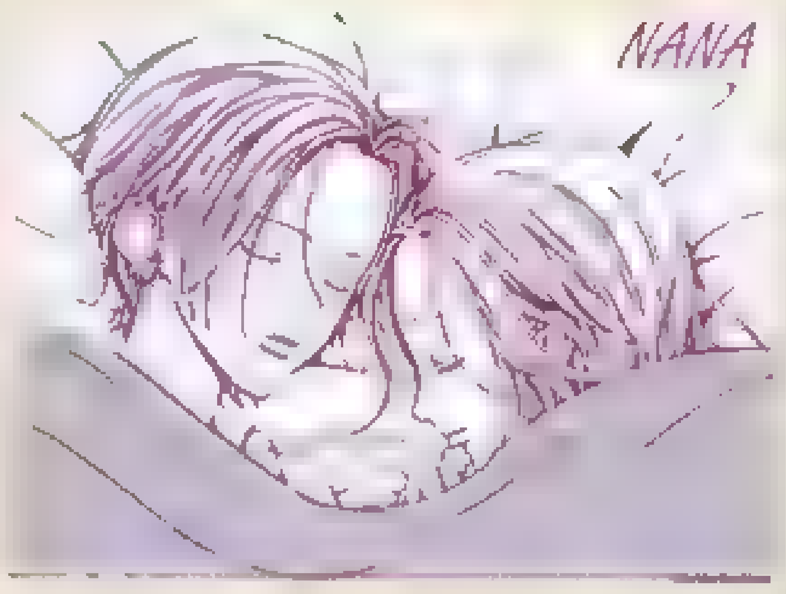
●正在努力开始一种全新的生活方式：例如一天吃三顿饭而不是一次，每天在十二点左右睡觉而不是两三点，多尝试一下健身而不是总待在电脑旁，多出去走走玩玩而不是闷在家里，多享受一下人生而不是日复一日地任时间流过……

……我以前过的究竟是怎样的生活……

☆生活就像一本破烂不堪的书，虽然每一页甚至都残缺不全，但它仍然是一本书。

☆果然大雨波及了很多的地区和城市，在此衷心希望大家都能在假期中平平安安……

☆下一期就能玩到PSP版《SD高达》了，1000台以上的机体，超过700名角色，光想一想这些数字就让人热血沸腾！

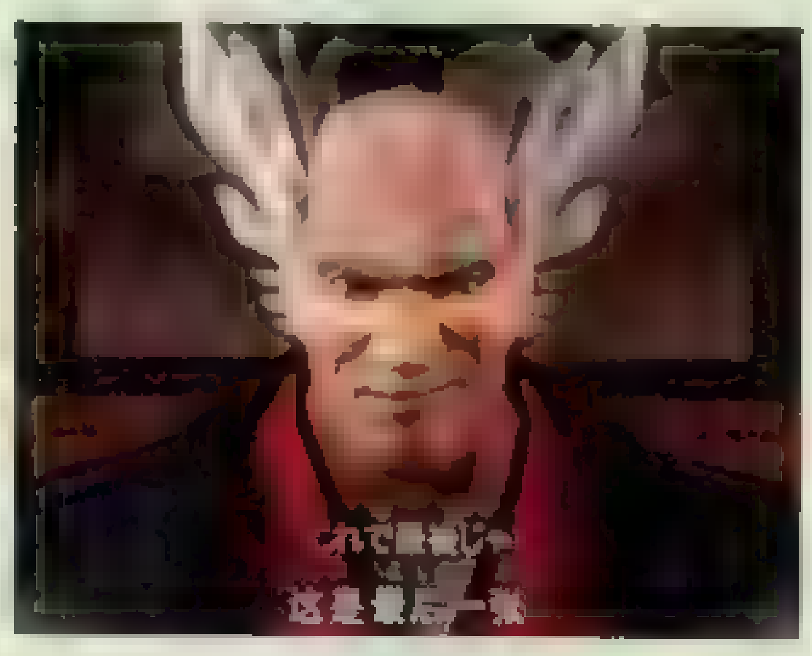


▲继续追看《NANA》，矢泽爱对角色心理的拿捏真是让人佩服。另外，动画的歌曲真的非常好听。

前几天，因为自己的误操作，自由谈的邮件顺序大乱，不过这也让我看到了一封由董研读者于2004年7月19日发来的"自由谈之我见"，其中一些犀利尖锐的言辞，读后真是有五味杂沉的感觉，这里就选一小段：

……要是编辑们都用一些自己觉得"应该"还不错的文章，只要观点不偏激，文笔还过得去，那自由谈岂不是每个人说的话都一样，那还谈什么，还有什么可谈的？所以请你们注意，如果你们每次都用那么中庸的稿子，大家会以为只有这样的稿子才能刊登，就都会去模仿，因为我们投稿的最终目的还是为了发表。然后你们收到的都是差不多的稿子，到头来就没好稿子用。你们能怪谁？这是活该！

胜负师不想"活该"，所以还是呼吁大家投稿的时候，能真正体现自己的个性与观点，谢谢！



▲最近把"《铁拳》系列"的全部CG动画又看了一遍，十一年了，真是感慨万千！

◆人的生命对于这个宇宙而言真的就是一粒尘埃，当你还没察觉到的时候就飘得无影无踪了。诸事无常，生老病死，当面对这一切的时候，还是有一颗平常心为好。该来的会来，该走的会走。只有生活是自己的，所以与其怨天尤人不如脚踏实地。咦？我在说什么？难道我真的老了么？

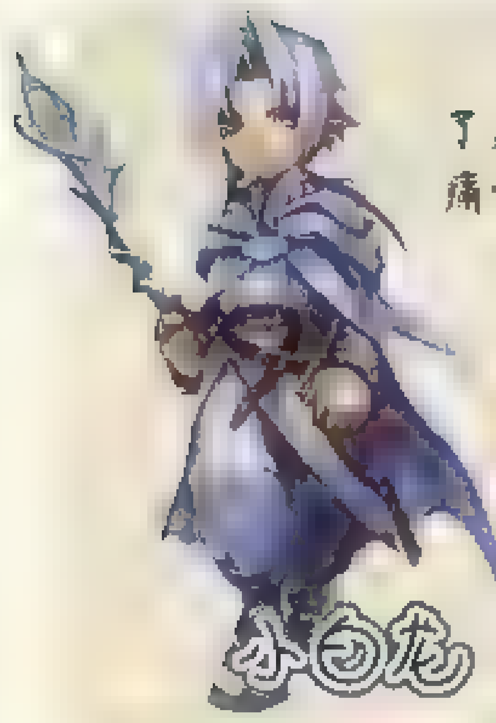
▲老实说，我更满意他在《后天》中的造型。

◆两个帅哥打架，倒下的是谁？其中一个？两个都？错了！倒下的是一票两眼放光的MM。看到一张"伊利丹VS阿尔萨斯"的美图后，我的第一感觉为什么是这个呢？(－_－b)

◆最近闹书荒。雨滴！我看到了！我看到了！把你背后藏着的书交出来！（雨滴：你……你真是饥不择食＝＝）

◆惊闻尸 修罗被人立誓去给与X手拉票，我……我惊恐鸟！

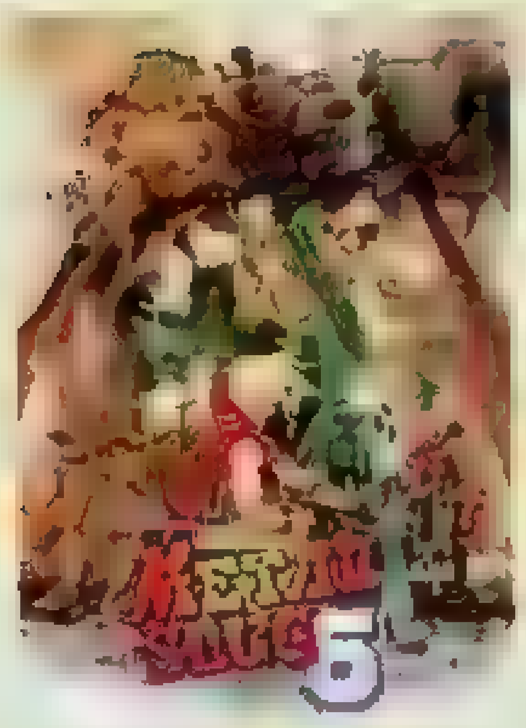
www.plumbook.cn



Ⅰ.光是看编辑部的同事玩《战国BASARA2》就觉得很爽了，但到目前为止小龙仍未碰过这款佳作，放假一定要玩个痛快才行！

Ⅱ.小龙曾经为了《恶魔城》与《纹章》“强夺”了好友的GBA，后来这位好友去了英国留学，他的GBA就由小龙“接管”了。近日他终于回来了，他对小龙说的第一句话竟然是“我的NDSL呢？”……

Ⅲ.最近经常跟新来的室友聊天聊至深夜一两点，无论是游戏、电影，还是西方国家的文化，几乎无所不聊。聊的时候是很爽，但代价却是黑眼圈成倍增长……



▲《合金弹头6》，居然延期了，很期待游戏中的众多原画设定图。

A 每天上班都需要至少乘坐40分钟的公共汽车，如果遇到塞车那时间根本无法估计。我来到这个城市快5年了，感觉交通的压力是越来越大。

B 7月11日家中被盗。7月25日接到派出所打来的电话，通知我盗贼已经被抓住了。7月26日我被派出所的白色面包车接去再做笔录，理由是上次的笔录不幸遗失……脏物还在追缴中。

※ 人总是在失去的时候才懂得珍惜——这果然是句名言。本以为生命是很坚强的，直到失去的时候，才了解它其实很脆弱。

※ 最近电视台似乎满流行选秀节目的，从“超级女声”、“我型我SHOW”一直到“青年歌手电视大赛”，电视上似乎每天都那么热闹。不过话又说回来，看多了确实挺审美疲劳的。

※ “《遥远的时空中》系列”又要出游戏，我都已经懒得考虑“为什么要用‘又’了”，只能说从《遥远的时空中》身上，光荣领悟了新的赚钱方法……

※ 有时候，有时候，我会相信一切有尽头，相聚离开，都有时候，没有什么会永垂不朽……

□就在写下本期小编寄语的这一刻，中国女足在澳大利亚举行亚洲杯决赛中，总比分6比4战胜了劲敌东道主澳大利亚女足(120分钟内2比2)，时隔七年之后再次夺得了亚洲杯冠军！女足姑娘们好样的！铿锵玫瑰依然值得我们骄傲！

△发觉自己迷摄影走入了一个误区：好相机不一定出好照片，但是好照片一定出自好相机。这种想法实在是太愚蠢了，其实很多时候，那种后期的处理能够从很大程度上弥补原素材中的缺憾。而新近流行起来的“LOMO摄影”更是彻底颠覆了许多传统的摄影理念。(LOMO=Let Our life be Magic and Open)

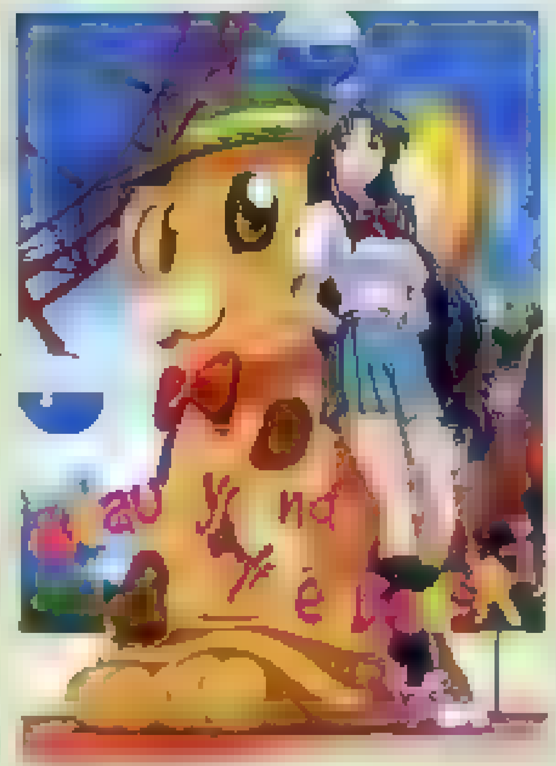
○最近开始重温《FRIENDS》，这部情景喜剧实在是太经典了，每次看都是笑到肚子痛。推荐给英语中上级的朋友学习，不说别的，光是双关语的应用就足够学一辈子的。不过最近获悉要重新出一套全集DVD，oh my god...

×选择，至少对于做选择的人来说，一定是正确的。能很快地忘记过去那些不愉快，让自己回到自己想要的生活轨道上，这本身就令人高兴。希望一切都好，一切都顺利。衷心的祝福^^

◇上个月，弟弟的大学录取通知书寄到，他打电话来跟我报喜。随通知书在信函里还附带了如下Items：动感地带优惠广告，联想笔记本电脑广告，免费电影票，打折的照相广告，酒店套餐介绍，特制日历，一摞信封……

◇我愿意变作一只飞鸟，飞过危险阻挠，只为投入你怀抱 / 就算是狂风吹乱翅膀，大雨淋湿羽毛，我飞得越来越高 / 我愿意变作一只飞鸟，飞过天涯海角，寻找最后的依靠 / 有一个我曾爱过的人，失落在人海中 / 如果有谁曾看见，让我知道……(郑智化《飞鸟》，献给……嗯，还没想好……献给喜欢这首歌的朋友们吧。)

〓来到编辑部的第三年，终于第一次在大家的祝福声中亲手切开了传说中的双层蛋糕。(前两次生日因为公事而不在编辑部T_T)不知为何，切蛋糕时的手竟有一丝颤抖，大概是心情过于激动的缘故吧……有许多朋友在身边的感觉，真的很好。

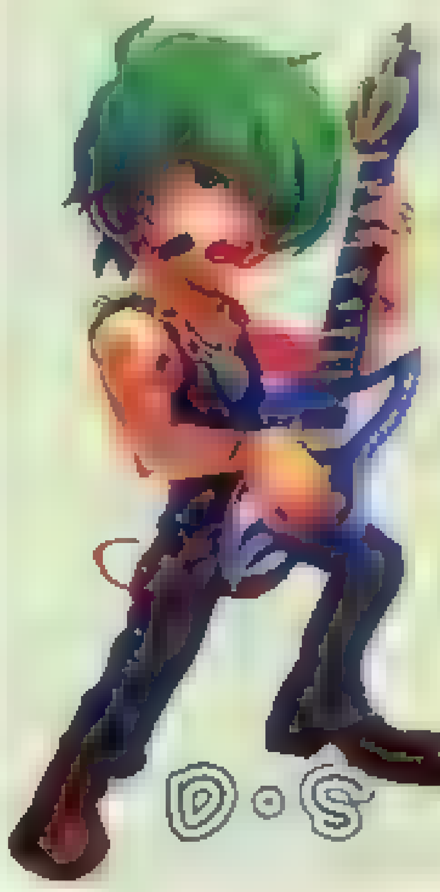


▲……美女与野兽?

〓突然发现，我最喜欢的三款游戏系列——《机战》、《无双》、《WE》都有一个恐怖的共同特点：你想玩多久，就能玩多久，而且随时随地拿得起放得下，典型的时间杀手。

〓听到《疯狂的石头》中道哥的手机铃声后，不禁也想把自己的铃声改成：“今天好运气，小猫请吃鱼……”

〓重温《全金属狂潮》中……唉，真的好想变成主角相良宗介的生活状态，只去坚持自己领域之内的信念，做一个单纯的瑚太君。那样的人生，虽然会被别人骂成傻瓜，但却一定很充实吧……嗯嗯，YY结束，要开始工作了，FUMO FUMO!



☆这个月的时间都交给了《战国BASARA 2》。一百场大武斗会实在是太花时间了，偏偏又关系到最强武器和防具，Capcom这招玩得比光荣还要狠上好几十倍。

☆“《凉宫春日》系列”小说已经断断续续地看到第六本，书的内容自然是没话说，就是偶尔冒出的错别字令人倒胃口。读着读着不免职业病发作，拿起红笔逐一进行修改。一本书看下来有如校完了两百多页稿子，狂汗……

☆某网站举办了一个调查：你印象最深的一篇小/中学课文是什么。看到这个题目，我立刻想起了华罗庚的那篇《统筹方法》。当时看这篇文章的时候简直有如醍醐灌顶，里面介绍的各种原理至今仍铭记于心。难得的是整篇文章写得通俗易懂，读起来朗朗上口，真不愧是出自名家之手。

◀“《凉宫春日》系列”的作者——谷川流。你别说，他和男一号阿虚还真有几分相似哦！

★住处旁边有个游泳池，盛夏的傍晚游个泳感觉实在是太好了，可惜整个月也难得有几个晴天，难得天晴了，整个城市就像个大蒸锅，又热又湿。看来夏天的地球已经不适合人类居住了……

★广东在闹洪灾，家乡在刮台风，今年夏天怎么就这么多天灾！

★其实ChinaJoy的内容还是挺丰富的，但很多媒体的报道方向显然是在喧宾夺主。有次打开一个网站的专题报道页面，碰巧女友经过，竟被责问：“看什么模特大赛呢？”……

★又得口腔溃疡了，上次E3从美国带回来的灵药却不知跑哪儿去了。

◆世界杯结束之后，仿佛人生都进入了“真空期”，觉是睡够了，但总觉得好像缺点什么。8月中旬英超就将开战，新赛季快来吧

◆这一期和ACE飞行员一起制作Gamehalo的新栏目《街机名作博物馆》的时候，重温了街机版的“老四强”——发现这20年前的街机“真不是人玩的！”……《魂斗罗》和《绿色兵团》还算好一点，《赤色要塞》与《沙罗曼蛇》……真的是让人“惨死在游戏里头！”(参考包世宏的语气)

◆休息的时候和朋友去了一趟海边，还在那里过了一夜……和海边的两千多人一起，真的是和下饺子一样啊。还计划着看日出，结果最后是被冉冉升起的太阳给热醒的……

▲《石头》的角色塑造非常成功，深入人心。

www.plumbook.cn

新作发售表

New Game Schedule

表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年8月3日～2006年10月2日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年7月18日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	795.49元人民币
100日元	6.88元人民币
100欧元	1007.8人民币
100港币	102.36人民币

（仅供参考）

近期两大掌机的攻势依然强劲，除了8月24日发售的《最终幻想3》外，万众瞩目的《口袋妖怪 钻石·珍珠》也确定在9月28日登陆NDS。这一边的PSP也不甘示弱，《极魔界村》与《SD高达G世纪》这两款大作会在8月初强势出击。

在家用机方面，八月份只有零星的几款大作在PS2上发售，除了本期推介的《月姬格斗》外，发售日由5月18日延至8月3日的《梦幻骑士V 世代传承》亦让人十分期待。喜欢恋爱AVG的女性玩家可不要忘了8月3日发售的《心跳回忆 Girl's Side 2nd Kiss》。近期最受关注的X360游戏无疑就是《丧尸围城》，其血腥程度让人咋舌，但游戏的内容还是相当丰富的。

PS3游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
2006年年内预定			
仁王	仁王	未定	Koei
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	Koei
山脊赛车7	リッジレーサー7	RAC	Bandai Namco
索尼克：野火	Sonic Wild Fire	ACT	SEGA
鬼屋魔影5	Alone in the Dark 5	AVG	Atari
剑刃风暴：百年战争	Bladestorm: The Hundred Years War	SLG	Koei
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
抵抗：毁灭人类	Resistance: Fall of Man	FPS	SCE
彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	FPS	Ubisoft
战鹰	Warhawk	STG	SCE
枪神	Stranglehold	ACT	Midway
分裂细胞：双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	ACT	Ubisoft
源氏2	GENJI 2	ACT	SCE
发售日未定			
刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
战火兄弟连：地狱大道	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Ubisoft
荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor: Airborne	FPS	EA
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	Sega
铁拳6	TEKKEN 6	FTG	Bandai Namco
机密武装：突袭	Coded Arms Assault	FPS	Konami
潜龙谍影4 爱国者之枪	Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots	ACT	Konami
NBA Live 07	NBA Live 07	SPG	EA Sports
NBA 2K7	NBA 2K7	SPG	2K Games
最终幻想XIII	Final Fantasy XIII	A·RPG	Square Enix
杀戮地带2	Killzone 2	FPS	SCEE
寂静岭5	Silent Hill 5	AVG	Konami

Wii游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
2006年年内预定			
塞尔达传说 含光公主	The Legend of Zelda: Twilight Princess	ACT	Nintendo
龙珠Z 电光火石！NEO	DRAGON BALL Z Sparking ! NEO	FTG	Bandai Namco
魔法飞球	スイングゴルフ パンヤ	SPG	Tecmo
口袋妖怪斗技场	ポケモン バトルレボリューション	ETC	Nintendo
超级猴球	スーパーモンキーボール	ACT	SEGA
大金刚	Donkey Kong	ACT	Nintendo
大家来运动！	Wii Sports	SPG	Nintendo
发售日未定			
动物之森	Animal Crossing	RPG	Nintendo
Elebits	Elebits	ACT	Konami
疯狂卡车	Excite Truck	RAC	Nintendo
荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor: Airborne	FPS	EA
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	ACT	SNK Playmore
银河战士3 堕落	Metroid Prime 3 Corruption	FPS	Nintendo
索尼克：野火	Sonic Wild Fire	ACT	SEGA
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
超级马里奥 银河	Super Mario Galaxy	ACT	Nintendo
瓦里奥制造：摇摇乐	WarioWare: Smooth Moves	PUZ	Nintendo

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年8月					
3日	梦幻骑士V 世代传承	グローランサーV ジェネレーションズ	Atlus	RPG	6800日元
3日	心跳回忆 Girl's Side 2nd kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	Konami	AVG	6800日元
3日	巫术·外传～战斗监狱～	ウィザードリィ・外传～战斗监狱～	Taito	RPG	6800日元
3日	最强将棋 激指特别版 ～搭载世界最强程序～	最强将棋 激指スペシャル ～世界最强プログラム搭载～	每日Communication	TAB	2800日元
3日	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳 SE	实战パチスロ必胜法 北斗の拳 SE	SEGA	SLG	4200日元
3日	必胜柏青哥★柏青嫂攻略系列 Vol 07 Cale～蛮力炸弹2～	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol 07 Cale～ボンバーパワフル2～	D3 PUBLISHER	SLG	3800日元
10日	月姬格斗 Act Candeza	メルティブラッド アクトカデンツァ エコール	EcoleSoftware	FTG	5800日元
10日	SIMPLE2000系列 Vol 104 THE 制造机器人！	SIMPLE2000シリーズ Vol.104 THE ロボットつくろうぜ！	D3 Publisher	SLG	2000日元
10日	SIMPLE2000系列 Vol.105 THE 女仆装与机关枪	SIMPLE2000シリーズ Vol.105 THE メイド服と机关枪	D3 Publisher	ACT	2000日元
22日	疯狂 NFL 07	Madden NFL 07	EA Sports	SPG	49.95美元
24日	_summer##	_summer##	GN Software	AVG	6800日元
24日	[redacted]	神业	Acquire	ACT	6800日元
24日	急速房车赛2 终极竞速模拟器	TOCAレース ドライバー2 アルティメット レーシングシミュレータ	Interchannel	RAC	6800日元
24日	盟军敢死队 打击力量	COMMANDOS STRIKE FORCE	Spike	ACT	6800日元
24日	[redacted]	State of Emergency	Spike	ACT	6800日元
24日	planetarian ～星空之梦～	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～	Prototype	AVG	2800日元
24日	摔角天使 生存者	レッスルエンジェルス サバイバー	Success	SLG	4800日元
29日	[redacted]	The Fast and the Furious	Bandai Namco Games	RAC	49.99美元
31日	传颂之物 逝者的镇魂歌	うたわれるもの 散りゆく者への子守歌	Aquaplus	S·RPG	6800日元
31日	EVE 新世纪	EVE new generation	角川书店	AVG	6800日元
31日	斯巴达战士 ～古希腊英雄传～	スパルタン ～古代ギリシャ英雄传～	SEGA	ACT	6800日元
31日	梦幻之星 宇宙	ファンタシースター ユニバース	SEGA	A·RPG	6800日元
31日	妖人 ～幻妖异闻录～	あやかしびと ～幻妖异闻录～	Dimple	AVG	7200日元
31日	Blood+ ～深夜之吻～	Blood+ ～One Night Kiss～	Bandai Namco Games	ACT	6800日元
31日	备长炭 幸福日历	びんちょうタン しあわせ历	Marvelous	AVG	6800日元
31日	吉他高手&狂热鼓手 MASTERPIECE SILVER	ギターフリークス&ドラムマニア MASTERPIECE SILVER	Konami	MUG	5800日元
2006年9月					
12日	乐高星战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.95美元
14日	神之手	ゴッドハンド	Capcom	ACT	6800日元
14日	SIMPLE2000系列 Vol.106 THE～DragonKingdom～	SIMPLE2000シリーズ Vol.106 THE ブロックくずしクエスト ～DragonKingdom～	D3 Publisher	STG	2100日元
14日	SIMPLE2000系列 Vol 108 THE 炎之格斗队长	SIMPLE2000シリーズ Vol.107 THE 炎の格斗番长	D3 Publisher	FTG	2100日元
14日	SIMPLE2000系列 Vol.108 THE 日本特殊部队～日本列岛犯罪24小时～	SIMPLE2000シリーズ Vol.108 THE 日本特殊部队～日本列岛犯罪24小时～	D3 Publisher	FPS	2100日元
14日	大众网球	みんなのテニス	SCEI	SPG	[redacted]
14日	浪客剑心 燃烧！京都轮回	るろうに剑心－明治剑客浪漫谭－ 炎上！京都轮回	Banpresto	ACT	7329日元
21日	[redacted]	カオス ウォーズ	Idea Factory	RPG	6800日元
21日	龙刻 RYU-KOKU	龙刻 RYU-KOKU	Kid	AVG	6800日元
21日	神样家族「援助愿望」	神样家族「应援愿望」	Dorasu	AVG	5260日元
21日	遥远的时空中 舞一夜	遥かなる时空の中で 舞一夜	Koei	AVG	4800日元
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA Sports	SPG	59.99美元
26日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
28日	ARIA The NATURAL ～遥远记忆的幻影～	ARIA The NATURAL ～遠い記憶のミラージュ～	Alchemist	AVG	6800日元
28日	苹果核战记	APPLESEED EX	SEGA	ACT	6800日元
28日	三国志11	三国志11	Koei	SLG	9240日元
28日	.hack//G.U. Vol.2 思念之声	.hack//G.U. Vol.2 君想フ声	Bandai Namco Games	RPG	6800日元
28日	Quartett!～恋爱舞台～	Quartett!(カルテット) ～ザ ステージ オブ ラブ～	Princess Soft	AVG	6800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年8月					
3日	星际火狐 秘密指令	スターフォックス コマンド	Nintendo	STG	4800日元
10日	实战柏青嫂必胜法！北斗之拳SE DS	实战パチスロ必胜法！北斗の拳SE DS	SEGA	SLG	4410日元
24日	最终幻想III	ファイナルファンタジーIII	Square Enix	RPG	5800日元
24日	新牧场物语	ルーンファクトリー～新牧场物语	Marvelous Interactive	RPG	4800日元
31日	修身养性的成人涂鸦本DS	こころを休める大人の塗り絵DS	Ertain	ETC	3990日元
2006年9月					
2日	超操纵MEGA MG	超操纵メカ MG	Nintendo	FTG	4800日元
2日	新星诞生汀格尔的蔷薇色卢比乐园	もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド	Nintendo	RPG	4800日元
21日	世界足球 胜利十一人DS	ワールドサッカーウイニングイレブンDS	Konami	SPG	4179日元
21日	幽游白书DS ～暗黑武术大会编～	幽☆遊☆白☆书DS～暗黑武术会编～	Takara Tomy	FTG	4800日元
28日	口袋妖怪 钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	Nintendo	RPG	4800日元
28日	口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスター パール	Nintendo	RPG	4800日元
28日	雀·三国无双	雀·三国无双	Koei	TAB	4800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年8月			
22日	海贼王：伟大的冒险	One Piece：Grand Adventure	Bandai Namco Games	FTG	39.99美元
22日	吃豆人世界拉力赛	Pac-Man World Rally	Bandai Namco Games	RAC	29.99美元
		2006年9月			
12日	乐高星战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.95美元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年8月			
3日	魔界村	魔界村	Capcom	ACT	4980日元
3日	SD高达G世纪 携带版	SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル	Bandai Namco Games	SLG	4800日元
3日	FIFA 街头足球2	FIFA ストリート2	EA	SPG	4800日元
3日	音乐爆破	Every Extend Extra	Bandai Namco Games	MUG	4800日元
22日	吃豆人世界拉力	Pac-Man World Rally	Bandai Namco Games	RAC	39.99美元
24日	罪恶装备 审判	ギルティギア ジャッジメント	Arc System Works	ACT	4800日元
24日	摩托GP	MotoGp	Bandai Namco Games	RAC	4800日元
24日	胜利赛马6 2006	ウイニングポスト6 2006	Koei	ETC	4800日元
24日	国王密令2	KING'S FIELD ADDITIONAL II	FromSoftware	RPG	4800日元
24日	急速房车赛2 终极竞速模拟器	TOCAレースドライバー2 アルティメット レーシング シミュレーター	Interchannel	RAC	4800日元
29日	速度与激情	The Fast and the Furious	NBGI	RAC	39.99美元
31日	雀・三国无双	雀・三国无双	Koei	TAB	4800日元
31日	太阁立志传IV	太阁立志传IV	Koei	SLG	4800日元
		2006年9月			
7日	Capcom经典合集	カプコン クラシックス コレクション	Capcom	ETC	4800日元
12日	乐高星战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.95美元
14日	山脊赛车2	リッジレーサーズ2	Bandai Namco	RAC	4800日元
21日	赏金猎犬	バウンティ・ハウンズ	Bandai Namco Games	FPS	4800日元
21日	皇牌空战X：诡影苍穹	Ace Combat X：Skies of Deception	Bandai Namco	STG	39.99美元
21日	潜龙谍影 数字漫画小说（日版）	メタルギア ソリッド バンドデシネ	Konami	ACT	2940日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年8月			
3日	旋律天国	リズム天国	Nintendo	MUG	3800日元
8日	超级机器人大战：原创世纪	Super Robot Taisen：Original Generation	Atlus	SLG	29.99美元
29日	游戏王：Double Pack 2	Yu-Gi-Oh Double Pack 2	KONAMI	TAB	29.99美元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年9月			
1日	分裂细胞：双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	49.99美元
12日	乐高星战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.95美元
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA Sports	SPG	59.99美元
26日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
		2006年10月			
2日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat Armageddon	Midway	FTG	49.99美元

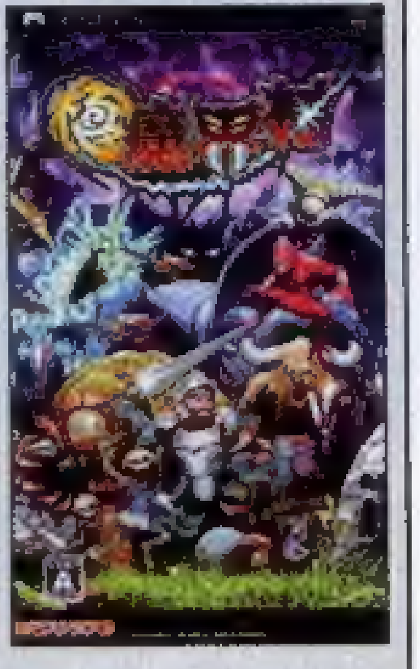
Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年8月			
3日	上旋高手2	トップスピン2	Micosoft	SPG	6090日元
8日	丧尸围城	Dead Rising	Capcom	ACT	59.99美元
22日	疯狂NFL 07	Madden NFL 07	EA Sports	SPG	59.95美元
29日	炸弹人：零点行动	Bomberman：Act Zero	Hudson	ACT	59.99美元
29日	黑道圣徒	Saint's Row	Activision	ACT	59.99美元
31日	死刑犯	CONDEMNED PSYCHO CRIME	SEGA	FPS	6800日元
		2006年9月			
1日	分裂细胞：双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	59.99美元
7日	剑豪ZERO	剑豪ZERO	元气	ACT	6800日元
12日	战国无双2	Samurai Warriors 2	Koei	ACT	49.99美元
12日	乐高星战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.95美元
14日	水族游练园~LIFE SIMULATOR~	アクアゾーン~LIFE SIMULATOR~	Frontier Groove	ETC	3990日元
19日	教父	The Godfather	EA	ACT	39.99美元
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA Sports	SPG	59.99美元
26日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
28日	丧尸围城（日版）	デッドライジング	Capcom	ACT	7800日元
28日	全能赛车	Full Auto	SEGA	RAC	6800日元

极魔界村 08.03

推荐度 A | PSP | ◆Capcom | ◆4980日元 | CERO A
ACT | ◆无对应周边 | 全年龄玩家对应

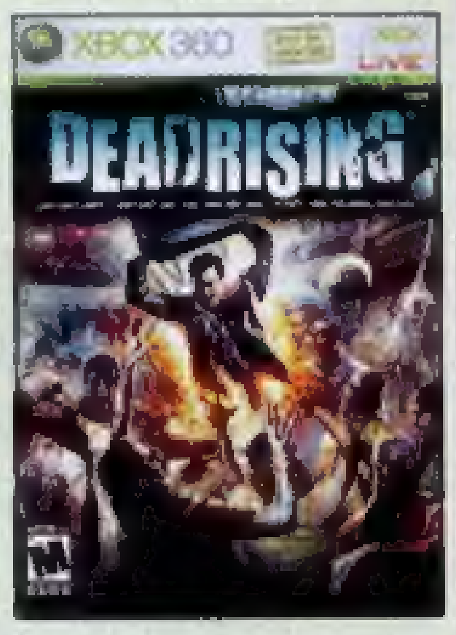
游戏史上最恶搞的亚瑟王又来啦！即将在PSP上登陆的《极魔界村》不仅保留了传统的游戏方式，还加入了许多有趣的新元素。除了各种新武器以外，亚瑟还能使用魔法攻击敌人。各式各样的盔甲会赋予亚瑟各种的特殊能力，亚瑟更可以利用新增的"盾"来防御敌人的攻击。各种有趣的变身也让人十分期待。《魔界村》一向以难度著称，而本作将会为玩家提供难度各异的三个游戏模式，无论你是第一次接触这款游戏，还是动作游戏的老手，都能在游戏中找到适合自己的难度。



丧尸围城 08.08

推荐度 B | X360 | ◆Capcom | 59.99美元 | M
ACT | ■对应Xbox Live | 17岁以上玩家对应

德国审核机构要求将丧尸换成机器人，不然本作就不能在德国贩卖的新闻，让这款贴着稻船敬二标签的作品在发售前又一次引起了人们的关注。游戏的血腥程度已经成为一个让人很头疼的问题，用或残忍或搞笑的手段消灭僵尸为主要内容的本作，给玩家带来的是爽快还是反胃呢？当然除了成百上千如潮水般涌来的丧尸，这里还有武器、交通公具、食物、换装、幸存者、敌人等丰富的要素，至少自由度方面是不能拿《生化》的老眼光去看待本作的。不过依然要强调，这样的作品并不适合所有人。



月姬格斗 Act Cadenza 08.10

推荐度 B | PS2 | ◆Ecole Software | ◆5800日元 | CERO B
FTG | ◆无对应周边 | 12岁以上玩家对应

众望所归，大人气街机游戏移植PS2！相信有不少读者对于这款在PC上广受关注的同人格斗游戏都有很深的印象，而游戏最大的亮点就是汇聚了TYPE-MOON看家之作"《月姬》系列"的众多人气角色。作为格斗游戏，本作无论是战斗节奏、打击感还是连技华丽度都非常出色，尤其是每个角色的必杀攻击，不仅忠实于原作动画，更会在屏幕上显示大魄力角色半身像，令热血度大增。在系统方面，虽然有"GGXX"的影子，但"防御键"以及"觉醒"等原创系统同样出色，无论是格斗狂人还是原作FANS都值得一试。

©CAPCOM CO.,LTD.2006 ALL RIGHTS RESERVED.©TYPE-MOON/2006, Ecole Software Corp.

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻、所思所想与大家分享

世界杯毫无疑问是一个全球级的话题，足球也是一项世界性的运动。而对于那些既喜欢玩游戏又喜欢踢足球的球迷玩家来说，世界杯年自然会对今年所推出的足球游戏格外关心。

话说在日本队出征前夕，日本国内的各方媒体无不表示对自己国家队的看好，具有煽动性的言论隔三差五见诸各大喉舌网站和杂志之报端。日本队的主教练巴西人济科甚至还喊出了“争冠”的口号。在媒体的“煽动”下，日本国内球迷的情绪高涨起来了，其最终目的就是在于促进与世界杯主题相关的商业计划的运转，刺激市场消费，从而更好地获利。与普通的游戏玩家群不一样，球迷的群体更为庞大，消费力也呈几何级数连年增长。世界杯年，谁抢占住这一块市场，就意味着谁能在自己的年终财务报表上浓墨重彩地添上一笔。而处于足球与游戏的交集的这一块市场，各大游戏软件商们也无不摩拳擦掌准备大干一场。在2006世界杯开赛前，足球游戏的发售呈现出近几年少有的一个“洪峰水位”。这些游戏可谓各有特色，症状也是五花八门，以下将选取其中三例与大家共同探讨世界杯年的足球游戏。

文 阿迪

世界杯热足球游戏会诊

病例一 内力不足

对象	《FIFA WORLD CUP 2006》
症状	胸闷气短，动则喘息，心悸且慌，倦怠乏力。
药方	治宜补养心气，固本培元而振胸阳。

如果说近年来有一款足球游戏还在不断进步的话，那当数“《FIFA》系列”。那为什么还要说它有病呢？以前的《FIFA》曾被球迷玩家讥笑为“冰球游戏”，足见其在最基本的足球运行、人球结合等系统和引擎的方面确有严重的缺陷。如果把游戏比作一个练武之人，那么系统、引擎无异于武术家的内力所在。上述症状所指就是《FIFA》在内力方面的严重缺陷，只要稍微一认真比划起来，就显得不堪。

不过真实足球之与足球游戏而言，最容易在足球游戏中实现的就是真实足球的种种现实表象。“《FIFA》系列”无论是在国家队和俱乐部的授权、实况解说、游戏界面、宣传包装上，都处于足球游戏行列中绝对的一哥。外在的横练功夫易练，但内在的真气却非一朝一夕所能成就。近年来，“《FIFA》系列”逐步将操作和系统向宿敌“《WE》系列”靠拢，虚心地学习对手最高明的地方。只要坚持这一理念，在保持并发扬自身特色的同时，有目的性地学习对手的所长。假以时日，《FIFA》的老大位置只会站得更稳。这对于在次世代上有意在全平台领域和《FIFA》争夺市场的《WE》来说，可绝不是什么好消息。

病例二 经脉不畅

对象	《世界足球 胜利十一人10》
症状	正气亏虚、脏腑失和、气滞蕴结腹内。
药方	疏通经脉，调理气血，拨乱反正。

“《WE》系列”发展至今，留给阿迪最深印象的就是《WE3》的△直传空档。为什么呢？如果把足球场比作一个立体空间，22个场上队员就是22个端点，那么传球就是在这个空间内连接各个端点的线段。球永远比你跑得更快，所以我们得用传球去引领队友和整个球队的移动。在没有连接上其他任何端点前，传球的轨道是一条可以任意延长的直线，它能够延伸到最危险的区域，让我方的球员在占据主动的情况下比对手抢先一步来到危险区域，从而完成这一条传球的线段。

《WE3》是在1998年法国世界杯年所推出的系列作品，那么让我们反过来看看2006年德国世界杯所推出的这款《WE10》。请你思索一分钟后告诉我，你对其所留下的最深印象是什么？没有。即使是把《WE9》和《WE10》的互换时空位置，那么它依然可以分别被称为《WE9》和《WE10》。差别在于宣传策略与作品卖点各有不同，究其核心则并没有多大的改变。自从《WE8》开始到《WE10》，就像多胞胎兄弟一样，他们简直都是一个模子里倒出来的。《WE》既然选择了拟真的道路，那么就得好好地走下去。而拟真并不只是加一两个授权俱乐部、加一两个球星的招牌动作那么简单的，这些只是拟真的一小部分，真正的拟真在于如何将真实足球中的本质部分——球员个体的传盘带射、球队整体的阵形战术、对于球场空间的运用、小范围小组间的配合等等诸如此类的内容更好地过渡到足球游戏当中。足球游戏的本质始终是足球，而在载体性质上则是一种具备高度互动性的形式。那么，如何根据市场的风向选择、载体的性质特点来设计一款足球游戏，在这样的大前提下才可能做出一款广受欢迎的足球游戏。不要在后院起火的先兆下还忙着以授权和球星去开疆拓土，这都是极端短视的行为。在PS2中后期的几款《WE》基本上处于反反复复的微调阶段，在即将进入次世代的今天，“《WE》系列”是否还能产生出具备划时代影响力的新理念呢？我们需要去正视它，鞭策它前进，而不是因为它是《WE》，所谓“最好的足球游戏”就轻易满足了。

病例三 大热烧心

对象	《世界足球 高潮》、 《爱足球！蓝色战士的轨迹》等
症状	暑热邪毒所致，发病急，热势盛，易耗气伤津。
药方	夏季归于五脏属心，适宜清补，而心喜寒凉则宜降温。

如同熊瞎子闻到蜜罐子香就一拥而上，咱们的邻居日本在这方面也不含糊。世界杯年，大热烧心，无论是什么东西只要沾上点世界杯的仙气，不翻两番至少也是个大卖。可惜的是，SEGA与Namco错误地估计了足球游戏市场的承受能力，咱球迷玩家也不是那么好糊弄的。《世界足球 高潮》的系统和理念借鉴的是Bandai的《足球人生》，操作则是Konami的《WE》，惟一具有原创价值的“1对1系统”却是活脱脱的一个“游戏节奏杀手”。这样东拼西凑构建起来的东西，缺乏足够的诚意可言。只是可怜了游戏的制作人对着各家媒体还得按照厂商的意思虚情假意地宣传一番。而另一款《爱足球！蓝色战士的轨迹》则是典型的新瓶装旧酒的翻炒形式。新瓶指的X360这个次世代平台，旧酒则指的是Namco自身在PS时代颇受好评的“《超级自由人》系列”的理念。本来在Konami尚未在次世代平台上推出当家作品之际，Namco本可以利用日本队出征世界杯这个天时，再配合被世界杯大热所烧High的市场这个地利，好好地率先进驻这个市场。可惜在人和方面，Namco却一败涂地。很难想象这还是那家曾经开发过带给我们一些崭新理念的《足球王国 实验版》的Namco。

2006年已经进入了夏季，世界杯作为一个分水岭也为今年的足球游戏的杯前浪潮划上了一个小休止符。在这个世界杯年里，我们的足球游戏领域迎来了近几年来的一个高峰。不过，这一批新作浪潮却是良莠不齐，这主要体现在老牌系列遭遇瓶颈，原创新作缺乏创意上。究其根源，除了对于真实足球与游戏性这一对永恒的矛盾的比例尚未找到其最佳的黄金分割点之外，世界杯年的急功近利也是病因之一。随着日本队在世界杯上并不体面的失败，相信日本足球也会进入到新一轮的反思之中。反思所带来的降温会对足球游戏市场造成一定的影响，预计在2006年下半年内，足球游戏的发售浪潮将会回落至历史平均水平以内，足球游戏市场也会产生一定的萎缩现象。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本公司经营电玩多年，一贯秉承信誉第一，顾客至上的理念。在此行业中口碑极好，决不欺诈，所售的商品不以次充好，假一罚十，让您宾至如归。另有专业维修，以低价广交朋友，希望游戏人能在一起交流心得、经验。在本店所购主机若有质量问题的一律享受30天包换1年保修的服务！

特约加盟店：魔力地带 电玩专卖上海市宝山区呼鸣657号

（通河路口地铁直达） 电话：021-66225259 QQ：49239504

总店地址：彭铺新村汾西路722号 电话：021-56917753

分店地址：南京西路591弄4号院内 手机：13916187018 QQ：147614520

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

暑期特价！

本店新到大量PSP完美屏
也无坏点、无亮点，
N台机器任你尽情挑选！！！
绝对贴心服务！！！
给你创造一个最好的购机条件。

凡在本店购入主机PSP一律者自动成为会员，可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费灌装！

信誉是我们的生命力！
原装配置，假一罚十！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P·K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

高价回收各类主机

为满足低价位消费业务，本店高价回收各类主机、掌机并可以旧换新，GBA最高回收价300元，SP最高回收价500元。

NGC、PSII，XBOX大量正版软件版面有限，有意者请来电咨询！

想买真正的全新机请到本店来
来就送车费！_！_！
谢谢光临！

P·K数码宝山店

地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）

电话：021－66288809 联系人：赵伟刚 邮编：200071

QQ：264046009 营业时间：早11：30－22：30

公交：轻轨三号线直达宝山路站，66、65、51、18、101、69、78

工商银行卡号：9558 8010 0116 4622 455 持卡人：赵伟刚

农业银行卡号：95599 8003 05177 20113 持卡人：赵伟刚

P·K数码彭浦店

地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路623号（即640号对面） 邮编：200435

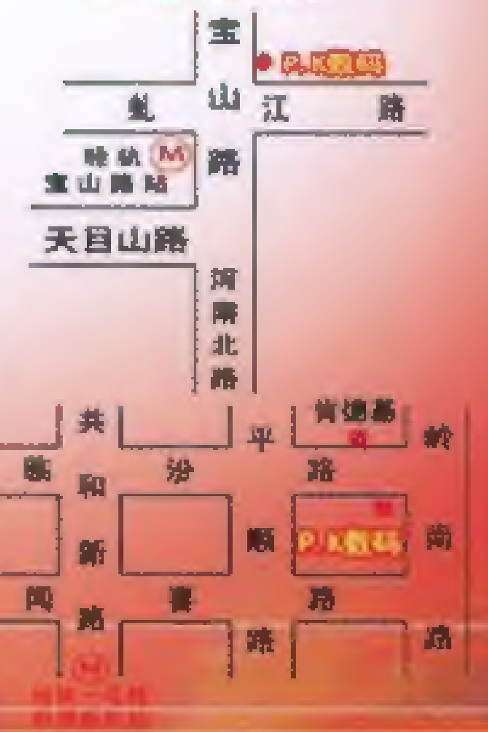
电话：021－66831506 联系人：张杰 QQ：171330078

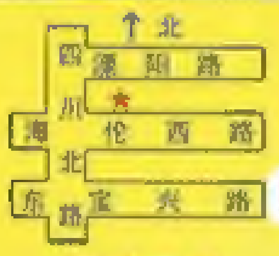
公交：04、46、95、114、203、722、782、845、849、850、865、912、916、地铁1号线 营业时间：早11：30－22：30

招商银行卡号：9555 5002 1564 1225 持卡人：张杰

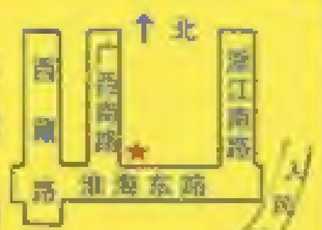
工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494 持卡人：张杰

欢迎邮购





上海王子电玩



四川路店 （原上海王子游戏）http://wzdw.nease.net 淮海路店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 邮编：200021 收款人：王君春

邮购咨询电话：021－53837005 021－29624469

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
夏普903SH手机 （3G） 黑、红、白三款颜色	3680/20	苹果ipod nano 2.0GB（黑色、白色）	1380/10
夏普703SH手机 （3G） 四款颜色	2250/20	苹果ipod nano 4.0GB（黑色、白色）	1700/10
夏普904SH手机 （3G） 黑、兰、紫三款颜色	2980/20	苹果ipod video 30.0GB（黑色、白色）	2360/10
三星804SS手机 黑色、黄色	2280/20	苹果ipod video 60.0GB（黑色、白色）	2900/10
SONY T9 数码相机 （日本版，日本生产）	2650/20	SONY PSP手掌机（日版）普通型	1500/20
SONY N1 数码相机 （日本版，日本生产）	2900/20	SONY PSP手掌机（日版）豪装型（黑、白）	1650/20
PS2主机（70006型＋原装手柄＋AV线）	1250/20	任天堂DS Lite 日版 白色、冰兰色、兰色	1250/20
PS2主机（75006型＋太空战士FF12正版软件）限定版	1780/20	任天堂DS Lite 美版 白色	1150/20
PS2主机（75006型＋原装手柄＋AV线）	1190/20	任天堂DS手掌机（日版、港版、美版）	960/20
PSone主机全套（手柄2只＋记录卡＋10张游戏碟任选）	380/20	任天堂 GBA 日本版 手掌机	350/10
PS1主机全套（手柄1只＋记录卡＋10张游戏碟任选）	300/20	任天堂 GBA-SP 日本版 手掌机	580/10
Xbox360主机 日版（原装手柄＋耳机＋遥控器＋电源）	2980/30	任天堂小神游SP机增亮型（全套）	680/10
Xbox主机（港版黑色＋原手柄×1只＋直读＋电源）	1060/30	NGC主机（原装手柄＋直读＋电源＋游戏碟2张）	980/30
DC主机（主机＋电源＋组手柄＋10张游戏）	350/20	超任主机 （原装手柄＋AV线＋电源）	120/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战J	洛克人EXE6	极品飞车9	火影忍者木叶（中文）
太空战士4（中文）	热血合集	车神3	高达友情战场（中文）
我们的太阳3	通灵王2	海贼王龙之梦中文	龙珠 GT变身
机器人大战 OG2	火影忍者3	黄金太阳2	V拉力3赛车
三国志（孔明传）（中文）	洛克人ZERO4	终极者3	古墓丽影（中文）
三国志（英杰传）（中文）	坏玛里4（中文）	拳皇EX.2	勇者斗恶龙2（中文）
玛里欧大聚会	真三国无双（中文）	麻将风云（中文）	三国志（中文）
逆转裁判3（中文）	闪光战士2	黄金太阳1（中文）	口袋妖怪火红（中文）
龙珠大冒险	实况足球6（二代）	指环王3（王者归来）	口袋妖怪叶绿（中文）
大战争1+2	恶魔城.3（晓月中文）	F.F.T（中文）	极品飞车（地下狂飙）
忘却之旋律	海底总动员2	魔幻迷宫2	瓦里奥制造
王国之心（记忆之链）	口袋红、兰宝石（中文）	波斯王子	火焰纹章．封印之剑（中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	SD高达（中文）	火影忍者大结集2（中文）	星之卡比2
新约圣剑传说（中文）	极品飞车（地下狂飙）2	幻想传说（中文）	幻暴迷宫3
萨尔达（中文）	悟空冒险	牧场物语（中文）	火焰纹章（圣魔光石）（中文）
七龙珠Z（布欧的愤怒）	牧场物语（2）女孩篇	银河战士2（中文）	瓦里奥制造（大回转）
炼金术士（逃走之轮舞曲）	合金弹头	CT特种部队3	萨尔达小人帽（中文）
炼金术士2（回忆奏鸣曲）	光明之魂2（中文）	洛克人Z 3	GTA（横行霸道）
特罗尼克大冒险3（中文）	约迷之地	我的太阳2（中文）	火焰纹章．烈火之剑（中文）
火枪英雄（伟大战斗）	海贼王	FIFA2006	玛莉网球

上海市虹口区海伦西路67号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间：10：30－20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005 021-29624469
营业时间：11：30－19：00（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

中电罗技杯CEFO2006电子竞技公开赛

暨罗技PSP/PS2/PC正品体验中心隆重开业

山东次世代赛博店

NEDC Logitech

www.nextgeneration.com.cn

总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
电话：0531-88559816 86629587 82393967 86629665 13506410809
营业时间：9：00－20：30（全年无休）
E-mail：gamecsd@163.com QQ：315103906 350009012
分部：赛博数码广场206A
电话：0531-82398069
淄博红星次世代
地址：张店区西六路齐赛电脑城F6-4#
电话：13053374068 QQ：3994219
济宁畅想数码
地址：济宁建设北路兴唐金茂大厦北50米路西门头北起第三号
山东玩模玩样动漫模型网上商城 www.52wmwy.com
玩模玩样动漫模型店电话：0531-88956088

山东次世代 CSD 玩模玩样

&3DM-SMV www.plumbook.cn

动漫游模型时尚志
ACG STUDIO
动 漫 模 型 时 尚 志
MODEL FIGURE
MODEL & FIGURE
模魂志
No.1
动漫游
模型时尚志
动漫游
模型时尚志
《FATE》精选CD
新品报道
全面的商品发售预告!
模型制作改造
独家报道模型高手制作经验实例!
动漫周边收藏
全球动漫商品近距离全接触!
第一特辑
2006
第45届静冈HOBBY展览会
世界引人注目的HOBBY典礼!
日本模型展会全接触
世界知名玩具制造商汇聚一堂
Welcome
第二特辑
高达
SEED-D
8月7日
全国上市
MODEL FIGURE
模魂志
No.1
Fate / stay night
128页大16开时尚志+《FATE》精选CD
实用+观赏+收藏
三位一体
www.plumbook.cn